N°33 NOVEMBRE 1994

MEGADRIVE - MEGA CD - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA FORCE

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

SPÉCIAL JAPON

EXCLUSIF !

- VIRTUA FIGHTER
  Le 1er test complet sur SATURN
- Les nouvelles technologies au service du jeu

UN REPORTAGE EXPLOSIF

Les stars SEGA

SONIC & KNUCKLES

ECCO II

Les mangas envahissent l'Europe

Du tout nouveau sur MEGADRIVE 32 X

Voyage à travers le temps

MICKEY MANIA

65 ans de bonheur

T 4702 - 33 - 30,00 F

N°33 • NOVEMBRE 1994 • BELGIQUE : 195 FB • LUXEMBOURG : 195 FL • SUISSE : 9,5 FS • CANADA 6,95$ (Can)

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Mr Nutz

enfin disponible sur GAME BOY et MEGADRIVE

Le crack des croqueurs va croquer vos consoles

JOUEZ ET GAGNEZ*
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

ocean

T'ES PRIS AU JEU

Elu meilleur jeu de plate-forme de l'année*

**Tilt d'or 93 du meilleur jeu de plate-forme*

HAUTEFEUILLE - * 2,19 F la minute - Photos KEYSTONE

SOMMAIRE

N° 33 NOVEMBRE 1994 PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Lorsque Sashimi, c'est notre dernière recrue, se remue, cela se voit, cela s'entend même et cela secoue... À tel point qu'au moment précis où notre cher camarade pose le pied au Pays du Soleil-Levant, la terre se met à trembler (huit sur l'échelle de Richter, qui en comporte neuf) et ce ne sont pas des vannes... Alors si ça, ce n'est pas une preuve, on n'y comprend rien ! Les Japonais faisant parfaitement la corélation entre l'arrivée de Sashimi sur leur territoire et ce léger tremblement terrestre, ils ont du coup tous flippé comme des malades et ont ouvert leurs portes, de peur que Sashimi ne frappe du pied d'impatience et n'ébranle tous les murs. Sashimi, plein de verve, s'attaque donc à Sega et plus précisément à Mr Suzuki, le brillant concepteur des plus grands succès de la marque et notamment tout dernièrement de Virtua Fighter. Ne s'arrêtant pas en si bon chemin, Sashumi se voit offrir une Saturn, juste histoire de tester le jeu en exclusivité sur Saturn. Attention, ça dépote sec. De retour en France, notre jeune Sashimi est également tombé en admiration devant deux jeux plus que remarquables, Mickey Mania et Sonic And Knuckles qui, avec sa cartouche rétro-active, augmente grandement sa durée du vie. Quant à nous, nous nous sommes décarcassés comme des bêtes pour dégoter des news sur Megadrive 32X et nous en avons trouvé d'autres après Doom, Virtua Racing Deluxe et Star Wars. Jetez-y un coup d'œil, cela vaut le détour. À vos porte-monnaie, la Megadrive 32X débarquera fin novembre, début décembre. Allez on s'arrête là, je n'ai pas envie de vous tenir trop la grappe, alors ciao et gros bisous !

SCHMÜRZ

le forum

LE COURRIER DES LECTEURS 4
SPECIAL JAPON 6
NEWS / PREVIEWS 30
NEW MACHINES : MEGADRIVE 32 X 62
LES DERNIERES SORTIES 56
LE HIT PARADE 57
ABONNEMENT 61
LES SECRETS 122
JAP'ANIM : MANGA 120
PETITES ANNONCES 128

les previews

CLOCKWORK KNIGHT (SATURN) 20
DINO DINI'S SOCCER (MD) 48
HURRICANES (MD) 54
JIMMY WHITES'SNOOKER (MD) 40
LES SCHTROUMPFS (MD) 38
MIGHTY MAX (MD) 53
NEW MAN HAAS (MD) 50
PANZER DRAGON (SATURN) 18
POWER DRIVE (MD) 52
RADICAL REX (MD) 44
ROCK AND ROLL RACING (MD) 31
RUGBY WORLD CUP 95 (MD) 32
THE FLINTSTONES (MD) 46
VICTORY GOAL (SATURN) 22
WOLVERINE (MD) 34

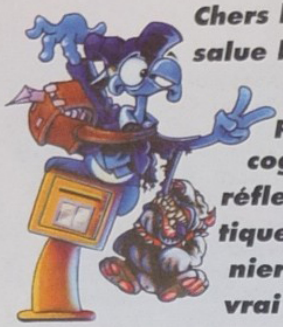
les nouveautés

ANIMANIACS (MD) 84
BUBSY II (MD) 80
DRAGON (MD) 86
ECCO 2 (MD) 72
FIFA' SOCCER 95 (MD) 88
JOHN MADDEN FOOTBALL'95 (MD) 90
LE COBAYE (MD) 94
LEMMINGS II (MD) 96
LE ROI LION (MD) 100
LETHAL ENFORCERS (MD) 98
MICKEYMANIA (MD) 66
MICRO MACHINES II (MD) 102
NBA LIVE' 95 (MD) 104
PEABLE BEACH GOLF (MD) 110
PGA TOUR GOLF III (MD) 92
POWER RANGERS (GG) 112
PROBOTECTOR (MD) 114
RED ZONE (MD) 106
SHAQ FU (MD) 116
SONIC AND KNUCKLES (MD) 76

MEGA force

MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • **Adresse Courrier :** 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • **Directeur de la Publication :** Marc ANDERSEN • **Rédacteur en chef :** Jean-Marc DEMOLY • **Secrétaire Général de Rédaction :** François GABERT • **Secrétaire Général de Rédaction adjoint :** Catherine PERONNE et la participation exceptionnelle de Daniel LAURO • **3615 MEGA FORCE, Animateur :** Schmürz • **Direction Artistique :** Dominique DESSEIGNE • **Maquette :** Mireille GUÉRINEAU • **Chefs de Rubriques :** Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • **Illustrations des rubriques :** Alain BERTRAND • **Couverture :** Michaël CAMBOUR • **Illustration de Couverture :** Mickey © Disney / Mickeymania © Sony • **Publicité :** Isabelle Weill • **Directeur des ventes :** Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • **Modification et service de réassort :** N° vert : 05 19 84 57 • **Photogravure :** PPO • **Impression :** JEAN DIDIER • **Distribution :** Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. •
Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution •
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, MANU, Laurent COTILLON, Ho UTSUMIYA (Sashimi), Laurent SARFATI (Raoul le Cool), Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • **Tirage de ce numéro :** 130 000 exemplaires • Ce numéro comporte un porte-clef gratuit Mickey © Disney jeté sur la 1ère de couverture ne pouvant être vendu séparément du magazine.

COURRIER DE



Chers lecteurs, je vous salue bien bas. Alors, ce mois s'est-il bien passé ? Avez-vous cogité sur notre réflexion "footballistique" du mois dernier ? Je l'espère. C'est vrai que c'est passionnant comme débat, et j'ai adoré en parler avec vous. Mais après tout, le principal, dans le football, c'est... le football. Ben oui ! Du moment que ça joue bien, c'est l'essentiel. Le reste, c'est-à-dire les rivalités entre clubs, les affaires, et tout le tralala, c'est secondaire. Alors, même si on avait prévu de faire la deuxième mi-temps de notre match inter-Courrier, on va parler de tout autre chose, beaucoup plus terre à terre, mais qui vous tient autant à cœur. Confortablement installé dans mon fauteuil, en train de siroter tranquillement un jus de Megadrive bien frais, accompagné d'un cocktail de jeux, j'ai remarqué dans la lecture passionnante -comme toujours- de votre courrier que vous étiez nombreux à rouspéter contre notre bien-aimé Sega à propos du prix des cartouches. Faut avouer... C'est pas donné. Les plus dingues de jeux vidéo vont me dire que cela n'a pas de prix, et que mettre une raclée à Robotnik vaut bien ça. Seulement, et je vous comprends très bien, vous restez perplexe devant les étiquettes, et ne comprenez pas très bien pourquoi certaines promesses n'ont pas duré, et pourquoi certains jeux sont plus chers que d'autres. Ce mystère vit ses derniers pixels. Moi, Schmürz, vais vous expliquer tout cela, et répondre à toutes les questions que vous vous posez sur vos deniers.

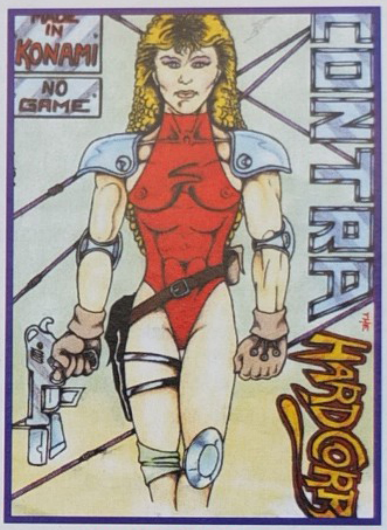
... "je le dis haut et fort, personne ne surpasse Mega Force" ...

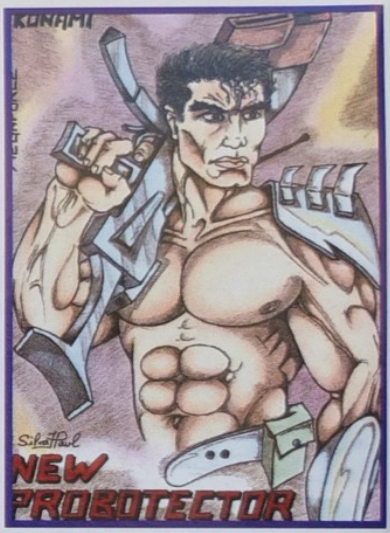
... "Je trouve que le prix des jeux n'arrête pas d'augmenter..., pourquoi ? Et surtout, est-ce que ça va cesser ?" ...

Le premier Écossais de service est Tony, 15 ans, de Franconville.

"Salut, Schmürz, petit homme bleu des consoles,

Je le dis haut et fort, personne ne surpasse le Mega Force. Depuis plus de deux ans, j'achète ton magazine. Parlons plutôt de tes sujets. Il est vrai que ce loisir (NDS : les jeux vidéo) n'est pas donné à tout le monde. J'ai la chance d'avoir une Megadrive avec 15 jeux.





... "Aurais-je les oreilles à moitié détruites à force d'écouter Nirvana à fond la caisse ?" ...

Tous ces beaux Dessins nous ont été envoyé une fois encore par Jean-Paul SILVA de Fumel (47500), que les autres en prenne de la graine car la production est plutôt maigre. merci à toi Jean-Paul, tu as gagné un jeu offert par :

1) Je pense que les jeux ne devraient pas excéder 300 à 400 francs. Quand on pense que Virtua Racing a valu jusqu'à 800 francs : je crois rêver.

Non, tu n'as pas rêvé. Mais depuis, les dirigeants de Sega ont réparé leur erreur, et ont baissé le prix. Ceci dit, tu as entièrement raison. Le prix des jeux est élevé. On comprend très bien que ce ne soit pas vendu à 20 francs, mais de là à payer 500 francs... Par contre, pour Virtua Racing, il y a une explication, qui ne justifie pas les 800 balles, certes, mais qui va te permettre de comprendre pourquoi il est un des plus chers. Afin de mieux restituer la version arcade, Sega a inclus dans les cartouches du jeu un coprocesseur : le SVP (Sega Virtual Processor), qui permet une excellente gestion des polygones. Et un coprocesseur n'est pas gratuit...

2) J'ai un copain qui a acheté un jeu qui ne lui plaît pas : il y a de quoi avoir les boules ! Une baisse des prix desjeux ne ferait pas de mal (affreux...).

Ah ben... absolument ! Dis moi, Tony, qui ne serait pas d'accord avec toi, hein ? Malheureusement, cela ne marche pas comme dans l'Ile aux Enfants, et la réalité n'est pas si simple. Quant à ton copain, je

..."Maître Sega n'avait-il pas promis

..."Une baisse des prix des jeux ne ferait pas de mal"...

comprends effectivement qu'il soit furax. Mais rappelle-moi quelque chose : pourquoi crois-tu que nous testions les jeux avec amour ?

Les réactions de Mathieu, qui vit à Calais.

"Salut Schmürz,

J'achète le Mega Force depuis le numéro 12 et je l'adore. J'ai beaucoup de questions à te poser :

1) Je trouve que le prix des jeux n'arrête pas d'augmenter ; avant ils étaient à 400 francs, maintenant ils avoisinent les 500 francs, pourquoi ? Et surtout, est-ce que ça va cesser ?

Je me permettrais une petite rectification, si tu me le veux bien, Mathieu. Tous les jeux n'ont pas un prix proche de 500 francs : ce n'est qu'une partie du catalogue. Mais par contre, il est vrai que dans l'ensemble, les prix augmentent. Il y a plusieurs raisons, qui sont d'ordre technique (nous verrons ça après), et d'ordre économique. Sans entrer trop dans les détails, apprends que Sega France achète ses jeux au Japon. Pour les payer, la société utilise le yen, c'est-à-dire la monnaie japonaise. Malheureusement, avec la crise économique dont vous n'ignorez pas l'existence, le franc a perdu de la valeur par rapport au yen, c'est-à-dire que celui-ci a augmenté. Si un jeu valait 100 yens (chiffre pris au hasard), il fallait avant 50 francs. Maintenant il en faut 60. Alors, devinez qui paye les 10 francs de différence ? Sega a choisi de nous faire payer plus... C'est un choix très discutable. Quant à savoir si cela va cesser, je ne peux malheureusement pas te répondre avec certitude. En tout cas, en ce moment, c'est mal parti. Mais après tout, il ne faut pas désespérer. Ce n'est pas une petite crise économique qui va vous décourager. En plus, il faudra bien, un jour ou l'autre que les constructeurs prennent conscience que trop, c'est trop.

2) Super Street Fighter II vaut-il vraiment le coup d'être acheté, même à 550 francs (même pour les 40 Mb) ?

Si tu souhaites t'initier au jeux de combat d'arts martiaux, et que tu n'as pas SF II', je te conseille très vivement SSF II. Ce jeu est la référence, et est le seul jeu de 40 Mb sur Megadrive. Après, c'est-à-dire en ce qui concerne l'achat, cela dépend un peu de tes relations avec l'argent. C'est à toi de juger en fonction de tes économies. Donc, ma réponse sera : oui, ce jeu vaut le coup d'être acheté si tu veux t'initier. Mais franchement, 40 Mb ou pas, 550 francs, ça fait raide.

Un autre révolté : Florian 13 ans, de Grenoble.

"Ugh, Ze Schmürz,

Salut à tous ! Moi, abonné depuis peu à ton mag' en or, veux absolument participer à ta rubrique à toi (depuis que j'essaie) en criant haut et fort : allez l'OM ! Ensuite, ma réaction sur le prix des jeux : TROP CHER !!! (NDS : cri d'horreur). Franchement, certaines cartouches comme Super Street Fighter II ou encore Virtua Racing coûtent plus de 500 francs ! Ça va pas, non ? Surtout quand on voit le résultat... C'est comme Sonic 3, Dragon Ball Z, Streets of Rage 3 ou Landstalker qui, malgré leurs capacités (ships spéciaux ou plus de 8 Mb) assez élevées et leur succès assuré, coûtent tout de même entre 449 et 499 francs. Questions :

1) Maître Sega n'avait-il pas promis à un moment que les jeux ne dépasseraient pas les 400 francs, et exceptionnellement 450 francs ?

Et il a tenu parole. Mais pas longtemps... C'est vrai, Maître Sega nous l'avait promis. Les jeux pendant quelque temps sont restés en-dessous de la barre des 400 francs. Mais la réponse, tu l'as donnée toi-même. Tu m'écris que certains jeux, même s'ils font plus de 8 Mb, ne méritent pas ce prix. Le problème, c'est que les jeux d'aujourd'hui font souvent plus de mégabits. Alors forcément, cela coûte plus cher, et Sega a préféré augmenter le prix des jeux, plutôt que de maintenir sa promesse. Toi y'en a avoir compris ? Une question à propos de VR et de SSF II : tu ne les a pas aimés ?

2) Il m'a semblé déjà ouïr que les prix des composants servant à fabriquer les jeux baissait de jour en jour, et qu'ainsi, les éditeurs pouvaient les rendre de plus en plus puissants et performant, sans pour cela trop se ruiner. Aurais-je les oreilles à moitié détruites à force d'écouter Nirvana à fond la caisse, ou est-ce vrai ?

D'abord, je te rassure : écouter Nirvana ne te rendra pas sourd, moi même, Schmürz, j'adore ça. La preuve que tu entends bien : il est vrai que le prix des composants baisse. Mais ce n'est pas le seul facteur qui entre en compte dans le prix d'une cartouche. Que fais-tu des programmeurs, des licences, des vendeurs... Bref, de nombreux intermédiaires interviennent dans un jeu. Et s'il est vrai que le coût des composants baisse, on peut peut-être faire des jeux plus performants sans se ruiner. Mais un meilleur jeu demande plus de travail des programmeurs, donc plus de temps à consacrer. Et le temps, c'est de l'argent. Ils ne vivent pas uniquement de joypads et d'eau fraîche.

3) En bref, je pense que les prix sont parfois beaucoup trop élevés, que cela fait peur lorsque l'on sait que des tas de nouvelles consoles très hautes technologies vont paraître dans les années à venir, et que le prix des jeux reste tout à fait à craindre... Wait & see...

Très bonne conclusion, Florian. Ceci dit, je serais plus optimiste que toi. Les constructeurs savent qu'il y a des limites à ne pas atteindre, sous peine de gros problèmes. Mais moi, je vous dis que j'ai tout à fait confiance en l'avenir. À ce propos, le mois prochain, on répondra à toutes vos nombreuses questions sur la 32X. En attendant, je vous souhaite une méga lecture.

s à un moment que les jeux ne dépasseraient pas les 400 francs"...

le département AM R & D de

Tout le monde et notamment vous, chers amis lecteurs de MegaForce, connaît Sega pour sa Master System, sa Megadrive et pour ses projets d'avenir avec la fameuse 32X pour l'Europe. Mais si la renommée "consolienne" de ce développeur est maintenant en passe de monopoliser le marché européen et américain, il est un autre secteur encore davantage dominé par Sega et ce à travers le monde entier : dans le monde des jeux d'arcade, en effet, Sega est roi, et roi incontesté s'il en est. Derrière ce succès retentissant, un groupe de développement renommé travaille pour le plus grand plaisir des amateurs des salles d'arcade en tout genre : l'AM R&D était son nom de guerre. AM pour Arcade machine et R&D pour Recherche et Développement bien évidemment. Nous allons donc nous pencher plus en profondeur sur cette section qui fit de Sega le leader des bornes arcadiennes.

Bienvenue dans le monde Sega. L'AM #2 et Sashimi vous souhaite un heureux voyage à travers son département Arcade Machine.

#2
e Sega Japon
par sashimi

Ridge Racer 2 à quatre.

Les fameux Medals Games ont une place de choix dans les salles d'arcade.

L'intérieur de Joypolis, le parc à thème Sega, a été réalisé, par l'AM 5.

Virtua Formula version huit joueurs. Les graphismes de ce jeu ont été réalisés par monsieur Nagoshi, le producteur AM2 de Daytona USA himself.

L'AS-1 du Joypolis. Cette machine a été conçue par le staff de l'AM5.

LORSQUE AM SE DIVISE EN SEPT

C'est approximativement en 1982 que, voyant l'importance que prenaient les jeux d'arcade, Sega décida de diviser en sept groupes sa section AM R&D, groupes respectivement nommés AM R&D 1, 2, 3...6 et 7. De quoi s'occupe chaque section ? C'est ce dont nous allons maintenant parler brièvement avant d'aller plus loin. En fait, l'AM R&D Dept. #1, 2 et 3 s'occupe essentiellement de la création (conception) de jeux d'arcade. Bien que le plus important des trois soit l'AM2 (Virtua Racing, Virtua Cops, Daytona USA, Virtua Fighter, Desert Tank...), les deux autres ne sont pas en reste puisque c'est l'AM1 qui fut à l'origine de jeux comme Tetris, Columns ou encore Wing War, Out Runners et Alien 3 ('93) et l'AM3 de Rad Mobile, Star Wars ('94), Rail Chase ou encore de Title Fight. C'est également le département AM3 qui se charge de la réalisation des pubs télévisées Sega au Japon. Ensuite vient l'AM4, qui se charge de tout le suivi des jeux finis (la fameuse dernière étape) et des "débuggages" éventuels. Leur critique sur un jeu entre bien entendu en ligne de compte et c'est pourquoi Sega arrive toujours à nous épater avec n'importe quel jeu d'arcade. L'AM5, lui, s'occupe essentiellement des parcs à thème, dont le Joypolis par exemple. Toutes les attractions du genre AS-1 ou encore Rail Chase The Ride sont réalisées par l'AM5. L'AM 6 est chargé de la création de jeux d'arcade nommés Medal Games. Ce sont des bornes d'arcade spéciales pour les adultes, genre simulation de Jackspot, Roulette, etc. Enfin, l'AM7 a pour rôle principal de créer les composantes d'une carte-mère ou tout autre

R-360

Sega lance un système révolutionnaire qui ne sert à rien.

SPECIAL JAPON

AS-1

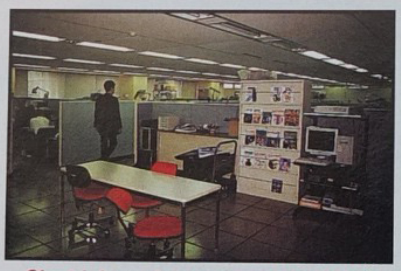
C'est à l'office de l'AM2 que messieurs F. Kurokawa et Y. Nakajima, tout deux attachés à la Technical Research Section, ont fait une démonstration de Virtua Cops.

Là, nous sommes au cœur de la section Recherche et Développement de l'AM2. Ces bornes d'arcade n'attendent plus qu'une carte-mère d'un nouveau hit Sega. Elles ont dû en voir, du beau monde.

élément électronique d'une borne d'arcade quelle qu'elle soit. Voilà nous en avons fait le tour (ouf !).

L'AM R&D DEPARTEMENT 2 DE SEGA

C'est dans la section de l'AM #2 (j'abrège si vous le permettez) que débuta un certain monsieur Yu Suzuki en 1983. Celui-ci sera à l'origine des premiers jeux vraiments déments sur borne d'arcade. Monsieur Suzuki est aujourd'hui à la tête de ce même AM#2. Je ne m'attarderai pas davantage sur lui, étant donné que l'interview de ce personnage-phare, véritable génie des jeux, suit cet article. Toujours est-il que sous son impulsion naquirent des jeux de la seconde génération tels que Virtua Cops, Virtua Fighter, Desert Tank, Virtua Racing ou encore Daytona USA pour ne citer qu'eux. De plus, c'est cette même section qui s'occupe des jeux d'action Saturn et 32X. Avec une moyenne impressionnante de un an pour la création totale d'un jeu d'arcade, l'AM2 détient là un record dans les annales Sega et assure sa position de section-vedette de l'arcade machine. Le moteur de ce dynamisme : monsieur Yu Suzuki, bien sûr. Possédant une équipe soudée, environ 300 personnes en tout, l'AM 2 enchaîne hit sur hit, à ce point que ce département fait chaque mois l'objet d'un reportage dans chaque magazine de jeux vidéo nippon (ou presque). Enfin, dans les recoins cachés du building AM2, travaillent quelques personnes sur les futures machines arcade. Sur ce point, le top secret est de mise mais l'interview de monsieur Suzuki qui suit peut vous donner une idée des recherches en cours. Des photos valant mieux que de beaux discours. Reluquez-donc attentivement toutes les photos de ces quatre pages.



C'est ici que le personnel de l'AM2 travaille sur les projets arcade et Saturn de Sega. Graphistes, programmeurs s'activent sans relâche pour faire votre bonheur.

La programmation est finie, la carte est prête. Il ne reste donc plus qu'à monter celle-ci sur une borne vierge.

Les jeux d'arcade ne sont pas forcément des jeux vidéo chez Sega. En voici la preuve.

Votre serviteur au volant du tank du désert. Un jeu splendide en tous cas.

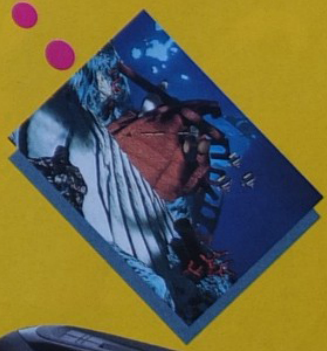
Sauf si vous avez déjà une Megadrive.

L'inconcevable est né. Issue de la technologie Sega, la 32 X répond au futur comme aucune autre console ne l'a fait. La Megadrive 32 X transforme votre Megadrive et lui donne une puissance et des performances jamais atteintes. La 32 X est uniquement compatible sur Megadrive et Mega CD

MEGADRIVE 32X

et fait de cette alliance la console la plus puissante du marché: 2 processeurs RISC 32 bit, 50 000 polygones par seconde, 32 768 couleurs, son digital stéréo, graphisme 3D hyper-réaliste, vitesse d'animation exceptionnelle de 60 images par seconde. La Megadrive 32 X vous permet d'ores et déjà l'accès à des jeux exceptionnels comme **DOOM**, VIRTUA RACING DELUXE, STAR WARS, SUPER MOTO-CROSS. La Megadrive 32 X, c'est la révolution en matière de jeux vidéo, à condition d'avoir une

Megadrive



SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

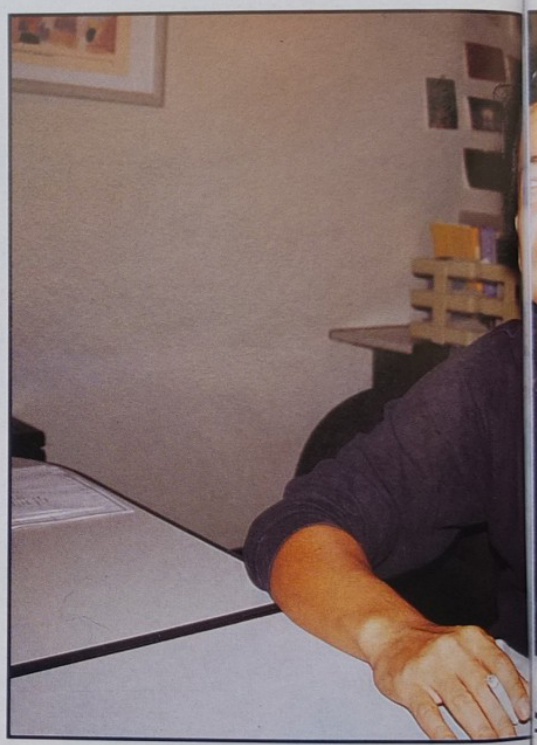
36.15 SEGA
2,19 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

LINTAS

interview monsieur

Ça y est, me voilà devant le building de Sega Japon. L'heure est grave. Pensez, interviewer le personnage le plus éminent du monde de l'arcade, ça ne vous laisse pas de glace. Mais que ressentais-je au plus profond de moi... de l'émotion, de la peur... C'est horrible... Il me faut me ressaisir. "Sashimi ! Au nom de ton gourou Schmurz, tu dois aller vers ton destin. Va et pénètre dans l'antre de Sega ! ". Une petite voix cependant autoritaire s'élevait en moi et m'invectivait. Je lui clouais le bec, procédais aux dernières vérifications - état de mon stylo, de mon appareil photo et de mes bonbons Haribo- et j'entrais. Me faisant annoncer, Monsieur Kurokawa, avec qui j'avais déjà eu l'occasion de travailler, vint me chercher quelques minutes plus tard et ensemble nous nous sommes dirigés vers le bureau de monsieur Suzuki, Directeur de la section AM R&D #2 de Sega. Ce qui se passa ensuite, pendant l'interview, vous le saurez en lisant les lignes qui suivent. Des révélations, des révélations !!!



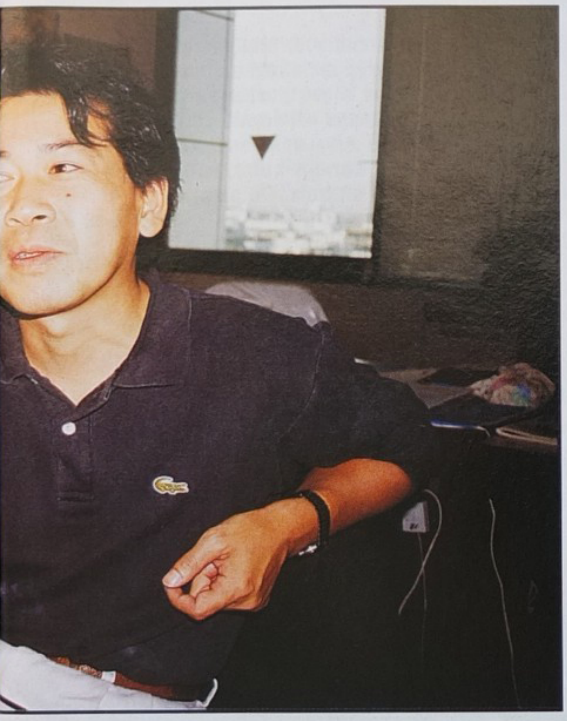
UN PASSÉ REMPLI ET UNE IDÉE...

Megaforce : Monsieur Suzuki, à quelle date êtes-vous entré à l'AM R&D de Sega ?
Mr Yu Suzuki : Eh bien, je suis arrivé ici le 1er avril 1983. Honnêtement, le fait d'arriver à cette date pour le moins cataclysmique me faisait un peu peur... Vous savez, le 1er avril...(rires).

M.F. : Mais pour Sega, cette date doit certainement rester dans les annales. Pouvez-vous rappeler aux lecteurs les jeux que vous

yu suzuki

directeur de la section AM R&D # 2

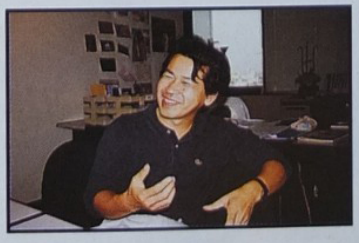


Monsieur Suzuki, à 34 ans, père d'une fille de deux ans, est sans aucun doute un génie en matière de jeux d'arcade. Comme j'aurais aimé être comme lui (snif).

avez développés par la suite ?

Y.S. : Je ne sais pas si cette date restera dans les annales, toujours est-il que j'ai travaillé sur Hang-On, Space Harrier, Out Run, After Burner, Power Drift, G-Loc, R-360, Virtua Racing et Virtua Fighter 1 & 2. Pour ce qui est des deux derniers jeux, j'en étais le producteur.

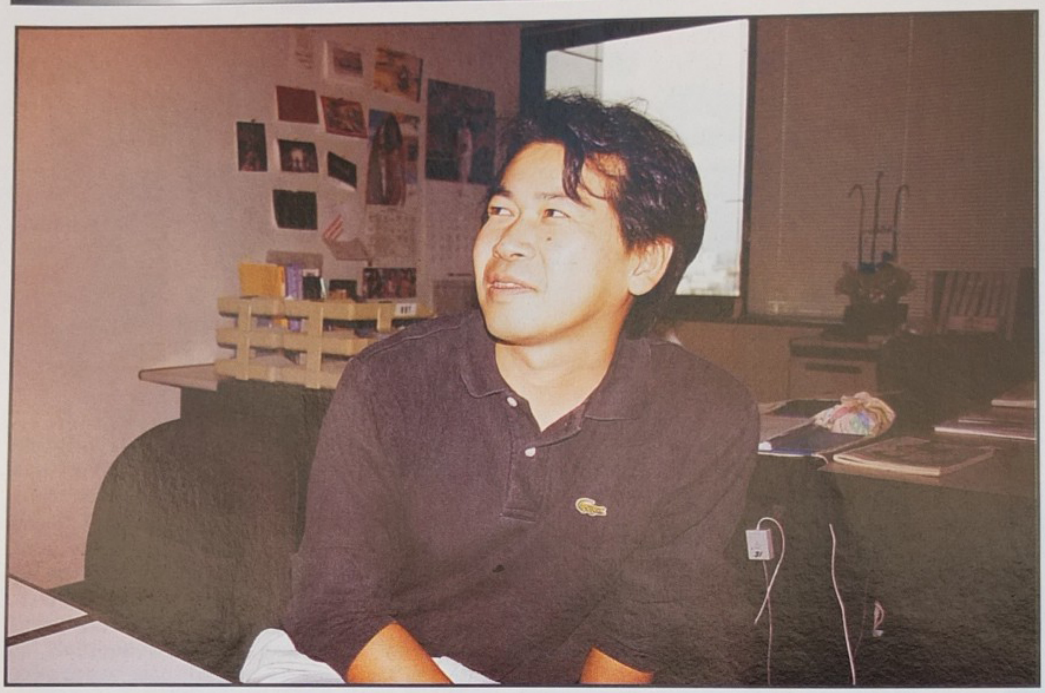
"J'avoue avoir une passion pour le funboard et également pour les voitures".



M.F. : D'où vous est venue l'idée d'un jeu comme Virtua Fighter ?

Y.S. : Eh bien, en réalité, lorsque j'étudiais la programmation à l'université, il y a de cela 10 ans, mon rêve était de créer un jeu en 3D quel qu'il soit.

Cependant, à cette époque aucune machine ne pouvait raisonnablement répondre aux besoins en mémoire élevés et gérer les innombrables calculs qu'une animation fluide en 3D nécessitait. J'ai laissé alors cette idée de côté, même lorsque je commençais à travailler pour Sega. C'est avec la sortie de Virtua Racing et la conception de la carte Arcade Machine Modèle 1 de Sega que nous avons enfin pu commencer à espérer réaliser des jeux en 3D fluides. J'ai alors ressorti l'idée d'un jeu 3D utilisant au maximum les capacités du Modèle 1. Comme Sega était alors assez faible en ce qui concernait les jeux de combat, nous avons déci-



"Mon rêve maintenant est de créer une machine utilisant la technologie Hologramme. C'est-à-dire que les décors et persos apparaîtraient au-dessus d'un table sans l'intermédiaire d'écran moniteur".

dé d'en concevoir un. Ainsi prenait vie le projet Virtua Fighter.

M.F. : Vous ne me dites pas tout, assurément.

Y.S. (rires) : Effectivement. En réalité, je voulais au départ un jeu au concept simple, d'où le fait qu'il n'y a que trois boutons d'utilisés dans le jeu. De ce fait, il s'avère que beaucoup de femmes semblent prendre plaisir à jouer à Virtua Fighter, alors que ce genre de jeu a eu peu de succès auprès de la gent féminine. Dans Virtua en effet, il ne suffit pas de maîtriser les coups spéciaux, il faut avant tout être dans le timing et même une personne qui ne connaît pas le jeu peut prendre du plaisir immédiatement. Cela n'a rien à voir avec des jeux comme Street Fighter 2 par exemple.

"LA CARTE DE VIRTUA FIGHTER EST UNE 272 MÉGAS"

M.F. : Combien de personnes et combien de temps vous a-t-il fallu pour la réalisation de ce jeu ?

Y.S. : En moyenne vingt personnes ont travaillé sur Virtua Fighter. Je dis en moyenne car, au début du projet nous n'étions que dix et à la fin le staff dépassait légèrement les quarante personnes. Quant au temps de réalisation, il fut de un an. Nous avons débuté la programmation en décembre 1992 et le jeu est sorti en décembre de l'année suivante au Japon. En fait, la plupart des jeux arcade auxquels j'ai travaillé nécessitaient un groupe de travail de vingt personnes environ et ce pendant une durée d'un an au maximum. Il faut savoir que la carte de Virtua Fighter est une 272 mégas (Méga bits) et que cela représente du coup un apport de travail considérable.

M.F. : Qu'en est-il de Virtua Fighter 2. Qu'est-ce qui change dans ce nouvel épisode ?

Y.S. : Eh bien, tout d'abord Sega a mis au point un nouveau CPU, que l'on nomme Modèle 2. Celui-ci tourne à une fréquence de 60 Hertz au lieu de 30 pour le Modèle 1. Du coup, on passe en animation à du 60 images par secondes au lieu de 30. La fluidité est donc doublée. Le Modèle 2 permet également de créer des mappings de textures en plein écran et en temps réel, ce qui n'a donc plus rien à voir avec ce que vous avez pu voir dans Virtua Fighter 1. Dans le nouvel épisode, le réalisme est plus poussé et la précision des coups plus importante.

M.F. : Pouvez-vous nous expliquer brièvement les différences qu'apporte la 3D par rapport à la 2D ?

Y.S. : Eh bien, le fait de combattre en effet de perspective change complètement les réactions du joueur. C'est par exemple comme si l'on passait du simple rectangle plat à une forme pour le moins cubique. Mettons que l'on sépare le rectangle en trois. Vous pouvez alors porter seulement trois coups différents sur le rectangle en question, contre le triple sur un cube également séparé en trois. De plus, du point de vue animation, la 3D offre la possibilité de faire tourner l'angle de vue (ou la caméra de vision si vous préférez) dans n'importe quel sens alors qu'en 2D la caméra reste plus ou moins fixe. Il n'y a aucune limitation dans la 3D, voilà la véritable différence avec la 2D.

UNE CONSOLE D'ARCADE EN PRÉVISION ?

M.F. : Quels sont maintenant vos projets en arcade ?

Y.S. : Je voudrais tout d'abord approfondir les capacités de la 3D. En ce sens, nous allons bientôt commencer à travailler sur un

"J'aimerais que l'on n'ait plus à passer par l'intermédiaire de joystick pour jouer".

éventuel Virtua Fighter 3. Le résultat devrait surpasser du double Virtua Fighter 2 je pense d'autant plus que nous allons attacher plus d'importance à l'envie de jouer. Petit à petit, je voudrais que la tranche d'âge des joueurs de jeux d'arcade s'élargisse. Sinon, nous avons également en prévision la création d'une console dite d'arcade utilisant entre autres le CPU Modèle 2. Cette console ne devrait cependant pas sortir avant deux ou trois ans au minimum.

MD : La Saturn n'est donc pas comparable à une borne d'arcade ?
Y.S. : D'une certaine façon, si. Mais maintenant la technologie arcade, notamment avec le Modèle 2, surpasse largement celle de la Saturn de l'ordre de deux à trois fois de différence. Et l'arcade Sega devrait encore plus affirmer cette supériorité d'ici peu...

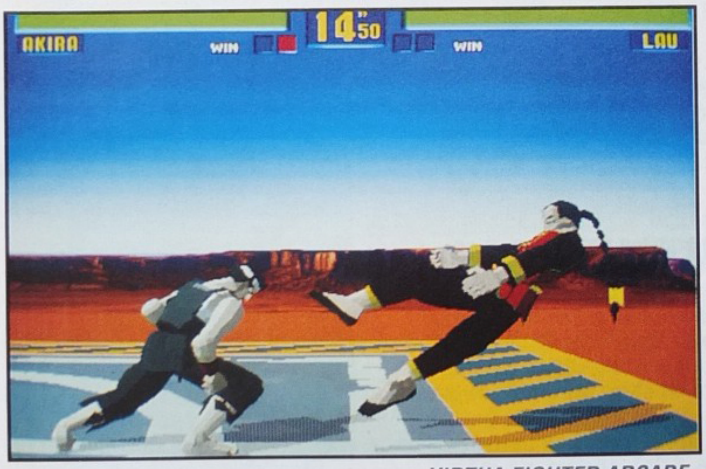
"...CRÉER UNE MACHINE UTILISANT LA TECHNOLOGIE HOLOGRAMME"

M.F. : Et si on regarde plus loin...
Y.S. (rires entendus) : Mon rêve maintenant est de créer une machine utilisant la technologie hologramme. C'est-à-dire que les décors et les persos apparaîtraient au-dessus d'un table, sans l'intermédiaire d'écran moniteur. Bien entendu, c'est d'ores et déjà possible mais le résultat n'est pas intéressant. Ce qu'il faudrait, ce serait de l'hologramme en temps réel et d'une résolution à couper le souffle. Ce genre de machine, interactive de surcroît, ne serait faisable selon moi que dans cinq ou dix ans. Dans un tout autre registre, j'aimerais que l'on n'ait plus à passer par l'intermédiaire de joystick pour jouer. Il faudrait donc pouvoir commander les actions directement par le cerveau. Bien sûr, si les ordres sont simples du type "Penser Pu" pour coup de poing (Punch) ou "Ki" pour coup de pied (Kick), il serait possible de sortir une machine dans deux ou trois ans. Par contre, pour des ordres plus complexes du genre "Frappe", il faudra vraisemblablement attendre plus de cinq ans. Mais je ne désespère pas.

M.F. (Je suis scié pour ma part...) : Et qu'en est-il de vos projets sur la Saturn ?
Y.S. : Nous entamons la programmation de Virtua Fighter 2 pour la Saturn Ce jeu devrait sortir l'été prochain et, comme vous pouvez le savoir, nous avons déjà Virtua Fighter et Daytona USA prévus actuellement.

M.F. : Quels sont vos passe-temps, monsieur Suzuki ?
Y.S. (rires) : Eh bien, j'avoue avoir une passion pour le funboard et également pour les voitures. Les rallies me tentent assez du reste et j'aime beaucoup les voitures européennes. Je suis déjà allé en France pour assister à des rallies justement, et je voudrais y retourner d'ailleurs.

M.F. : Monsieur Suzuki, je vous remercie infiniment pour cette entrevue.
Y.S. : De rien, et j'espère que les Français aiment nos produits et aimeront les prochains. Je voudrais du jamais vu et j'essaye le plus possible d'aller en ce sens.



VIRTUA FIGHTER ARCADE

VIRTUA FIGHTER SATURN

la saturn,

La V Saturn est une Saturn identique à la Sega Saturn, à cela près que le créateur de la console est Victor. Ici, le stand de présentation de cette console au Japan Electronics Show'94 qui s'est déroulé à Tokyo.

Le 22 novembre de ce mois sort la Saturn au Pays du Soleil-Levant. Que nous réserve-t-elle, comment fonctionnera-t-elle, à quel prix sera-t-elle vendue, avec quels jeux, autant de questions si ce n'est plus auxquelles nous allons tâcher de répondre.

CERTES...

Certes, la Saturn n'est pas prévue en France avant au minimum un an. Cependant, l'actualité devant suivre son cours, et à la demande de nombreux lecteurs, fascinés certainement par les consoles du futur, nous nous sommes permis d'accorder ces deux pages à cette console 32 bits de la nouvelle génération. Commençons par le prix, qui est d'ores et déjà fixé à 49800 yens soit environ 2700 francs. Le prix des jeux, quant à lui, devrait varier de 4800 yens (pour les jeux les moins chers) à 8800 yens pour les jeux les plus onéreux (Virtua Fighter pour l'heure). En monnaie française, cela donnera des jeux allant de 270 francs à 470 francs.

EN ORBITE AUTOUR DE LA SATURN

Plusieurs accessoires seront prévus pour la Saturn. Ceux-ci sont au nombre de quatre, pour l'heure. D'abord sortira le Virtua Stick, un joystick spécialement conçu pour les jeux de baston. Le Virtua Stick sortira en même temps que le jeu Virtua Fighter et sera au prix de 270 francs. Ensuite, vient le Racing Controler, qui sera ni plus ni moins qu'un volant servant dans les jeux de course genre Daytona USA. Le Racing Controler sortira d'ailleurs en même temps que ce dernier. Le Multi-Terminal 6 sera lui un raccordeur multi-pad sur lequel vous pourrez brancher jusqu'à six manettes. Le Multi-Terminal 6 devrait sortir en même temps que le jeu Victory Goal et son prix devrait avoisiner les 200 francs. Enfin, une souris est également prévue sur la Saturn. Celle-ci répond au doux nom de Shuttle Mouse et devrait voir le jour à la sortie de Myst (un jeu Sunsoft) et ce au prix de 150 francs environ.

Voilà ce que vous pourrez voir en interne à la Saturn.

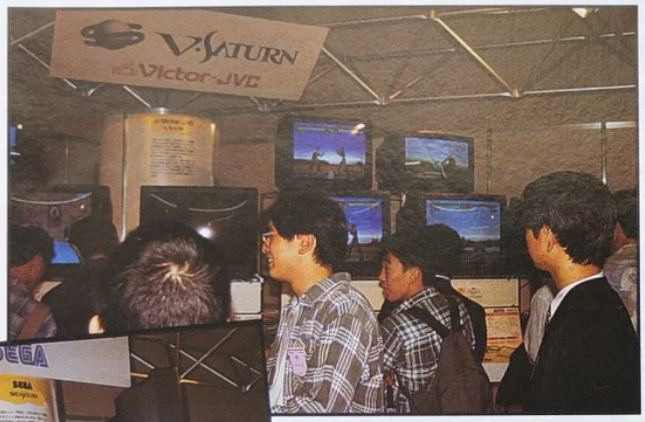
MULTI-TERMINAL 6

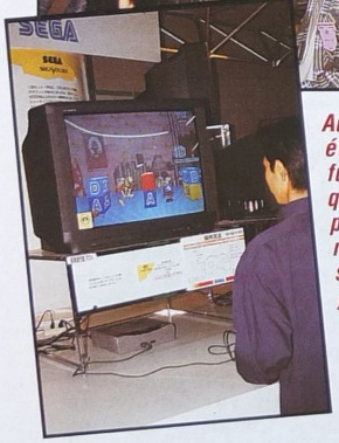
VIRTUA STICK

RACING CONTROLER

SHUTTLE MOUSE

check in !





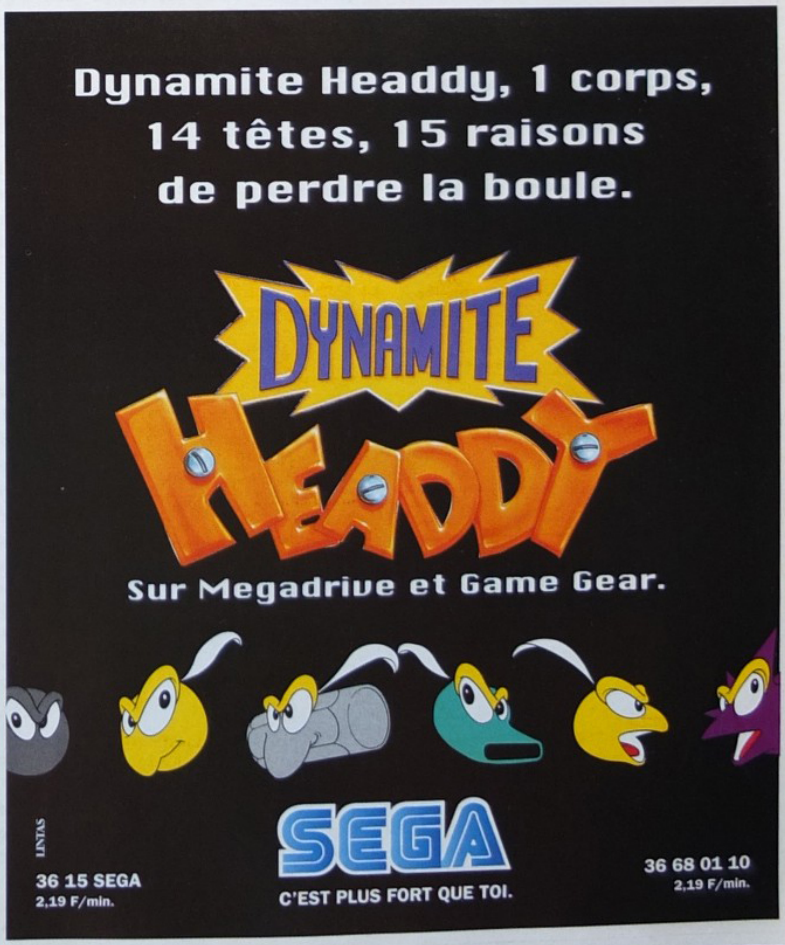
Au Japan Electronics Show'94 ont été présentées les consoles du futur, dont la Sega Saturn ainsi que la V Saturn (Saturn développée par Victor). Des jeux tournaient bien évidemment sur les stands, au bon plaisir des joueurs.

Daytona USA de Sega.

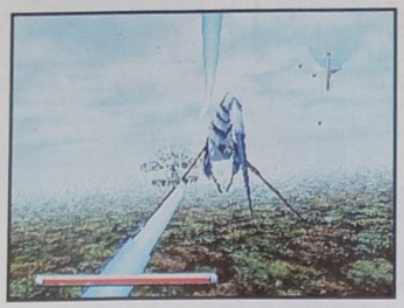
Yume No Mikata de Sega.

LA SATURN EN INTERNE

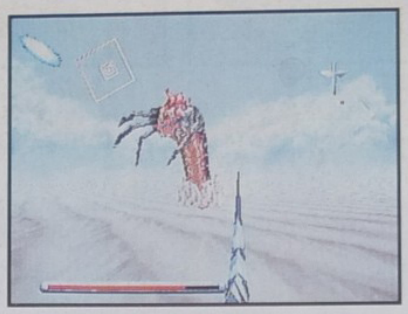
Après l'apparition du logo Sega Saturn, vous accèderez à un menu similaire dans l'essence à celui du Mega-CD. Et de ce fait, vous pourrez bien entendu écouter des CD Audio ou Graphique. De plus, vous aurez à disposition des sous-menus vous indiquant par exemple les sauvegardes effectuées sur un jeu ou encore vous permettant de paramétrer diverses choses comme la stéréo (ou la mono)... De plus, Sega oblige vous pourrez choisir la langue d'affichage des messages parmi six : le japonais, l'anglais, l'allemand, l'espagnol, l'italien ou le français. Enfin, si vous ne touchez à aucun bouton pendant un certain temps, vous pourrez apercevoir une démo sympathique du reste. On reconnaît bien là la patte Sega. Voilà, en complément de ces quelques informations, reluquez donc les photos. Sur ce...



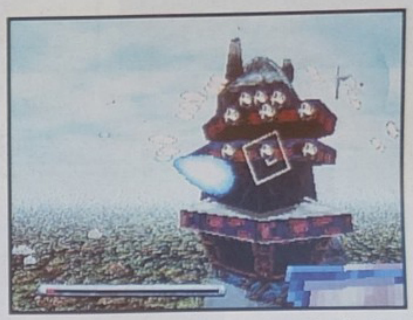
Voici les cinq vues possibles dans Panzer Dragon.



Vue de face.



Vue de l'arrière.



Vue de droite.

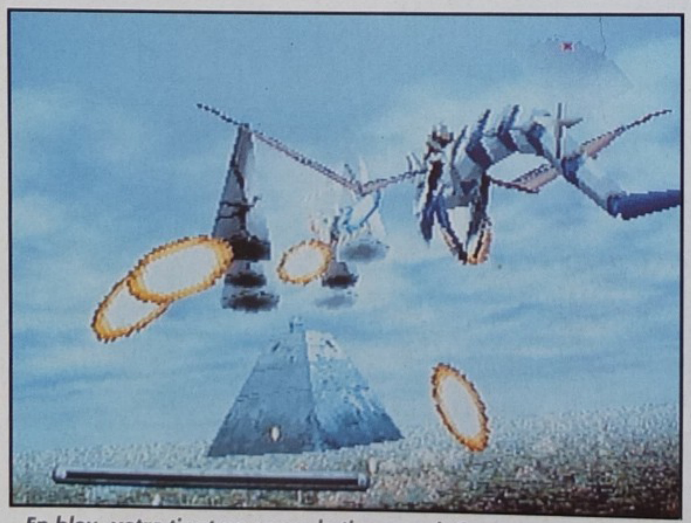
Panzer Dr

● PREVIEW SATURN

Voici donc venu pour nous le temps de vous annoncer la sortie de Panzer Dragon, un jeu de tir en 3 dimensions développé par Sega himself.

DANS UN MONDE CHAOTIQUE

Dans un monde fantastique, parallèle au nôtre, les dragons sont rois. Ceux-ci sont malheureusement pour la plupart dirigés par le mal. Fantastique, le monde en question l'était, mais chaotique il est devenu, siège de nombreux affrontements sanglants et dévastateurs. Dans toute cette marmaille de débris décevants se dresse Panzer, un guerrier farouche, intrépide et sans peur (cela fait un tantinet pléonasme mais c'est voulu). C'est lui, monté sur un des derniers dragons bienveillants, qui va maintenant se lever contre les forces démoniaques et sans scrupules qui dirigent en ce moment un monde en désarroi. Comme vous pouvez vous en douter, c'est à vous qu'il appartiendra d'incarner Panzer Dragon. La lutte ultime commence maintenant pour vous. Saurez-vous rétablir la paix dans le monde en détresse ? Vous seul pourrez le découvrir (génial comme découverte...).



En bleu, votre tir et en rouge le tir ennemi. Comme vous pouvez, le constater on peut y voir une légère similitude avec Space Harrier (Ah bon ... ?).

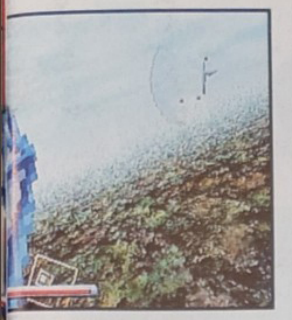
LA 3D MAITRISÉE

Saturn oblige, Panzer Dragon sera un jeu de tir nouvelle génération. Le système est simple : il vous faudra dégommer tout ce qui se présentera à portée de tir, sachant que le but sera de détruire des tourelles ou des bases flottantes, véritables centres de contrôle de l'armada ennemie. 32 bits oblige (toujours), l'interactivité sera presque totale, à savoir que vous pourrez vous déplacer dans n'importe quelle direction dans chaque niveau du jeu. Ainsi vous pourrez, au moment où vous le désirerez, tourner à 360 degrés. Panzer Dragon est donc un Space Harrier interactif (le mot est faible).

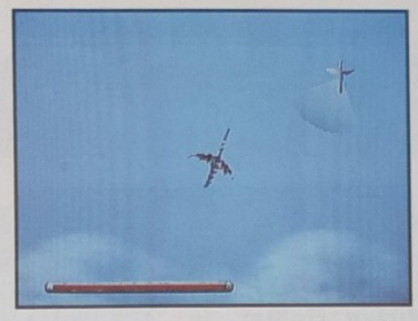
Côté armes, vous aurez à votre disposition divers lasers et autres tirs plus ou moins puissants, ainsi que des missiles de différentes sortes et aux rôles multiples. Du point de vue visibilité, vous aurez cinq vues différentes possibles à votre disposition : une vue de face (la vue standard), deux latérales, une vue de l'arrière et une vue radar. Le principe ici utilisé reprend assez fidèlement celui des simulations de vol du genre Falcon (1, 2 ou 3) sur PC. En bref, je ne m'étendrai pas plus sur Panzer Dragon qui s'annonce comme "le" jeu tir sur Saturn de l'année prochaine.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER-MARS 95

Dans la grotte, ça défile vite, très vite même.



Vue de gauche.



Vue radar.

agon

Désert de sable ondulant. Des monstres mécaniques genre AT-AT s'acharneront après vous.

Dès que vous tournerez, vous verrez pendant un instant votre dragon en vue latérale.

Voici une des citadelles que vous devrez détruire. Leur nombre sera différent selon le niveau dans lequel vous serez.

100 CONSOLES Spécial Automne
et CARTOUCHES DE JEUX
À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Mégadrive, Néo-Géo, ...

100 % Jeux Vidéos et Informations
36.70.23.22
Et des cartouches de jeux, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F...
et plein d'autres surprises !

Et plein de consoles Amiga sur le :
36.68.03.03

CODE BONUS 144

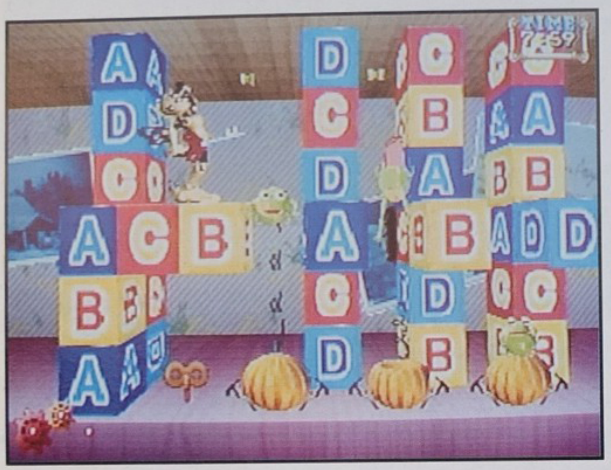
Et chaque jour, gagne des **Jeux Vidéos** sur le **3615 code** 7 SUR 7

MEPROCOM 3668 et 3615 = 2F19/mn 3670 = 8F70 + 2F19/mn

Une petite balade en train, cela vous tente ?

Clock Work

PREVIEW SATURN

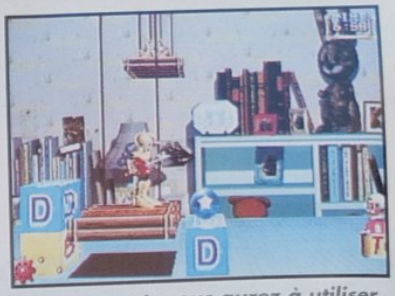


Ici, pour passer sans casse, il vous faudra pousser avec intelligence certains blocs clés.

Après Virtua Fighter, le célèbre jeu de baston, Sega nous prépare un jeu d'action des plus classiques, j'ai nommé Clock Work Knight.

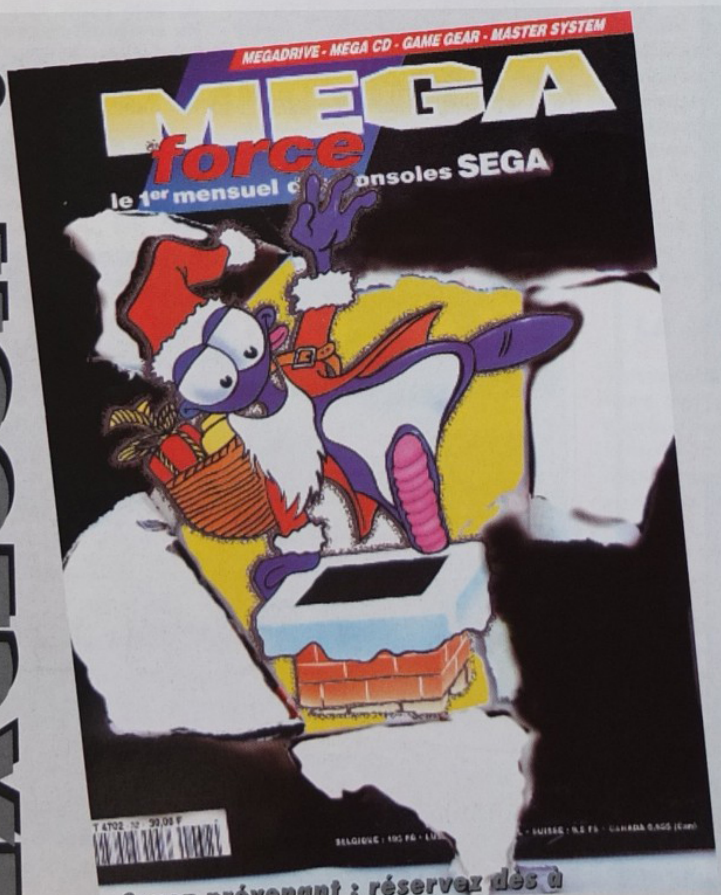
3D, QUAND TU NOUS TIENS

Comme il vaut mieux des images plutôt que des belles paroles, je ne m'attarderai pas longtemps dans cette preview, d'autant plus que c'est à un jeu d'action que nous avons affaire cette fois-ci. En fait, vous incarnerez un chevalier du temps vêtu d'une armure dorée qui part mater une horde de jouets rebelles. Le jeu suit un scrolling horizontal incluant cependant une perspective en



Par moment, vous aurez à utiliser des plates-formes montantes pour arriver à vos fins.

EXCLUSIF !



Soyez prévenant : réservez dès à présent votre exemplaire chez votre marchand de journaux.

LA K7 VIDÉ

LE CAD

DÉCOUVREZ LA MEGADR

K7 V

Après avoir vu les pre
MEGA FORCE vous offr
que vous trouverez dan

Knight

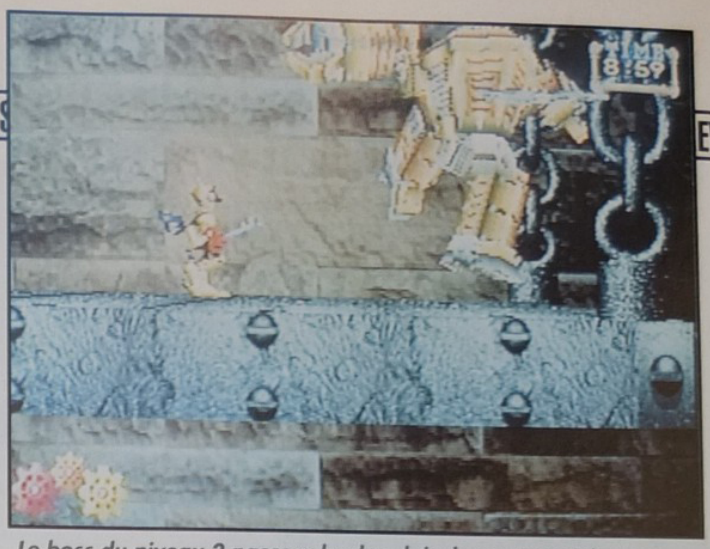
Les ennemis, bien que jouets dans l'âme, se feront un plaisir de vous balourder des missiles peu enchanteurs. À bon entendeur...

3D, ce qui donnera une impression de profondeur non négligeable.

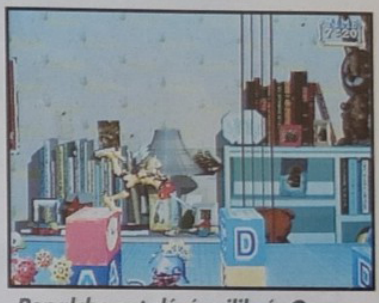
LE DÉROULEMENT DU JEU

Comme vous pouvez le constater sur les photos, votre chevalier, répondant au doux nom de Pepalcho, est armé d'une clé, qui lui fera office d'épée. Pepalcho pourra marcher, courir, sauter, regarder vers le haut, frapper... comme dans tout jeu d'action. Le jeu comporte à l'heure actuelle dix stages, chacun se terminant sur un gardien à éliminer. Clock Work Knight est un jeu Sega prévu pour le 9 décembre de cette année. Patience donc.

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : 9 DÉCEMBRE



Le boss du niveau 2 passera le plus clair de son temps à vous sauter dessus avec virulence. À vous de l'éviter justement et de le frapper violemment.



Pepalcho est déséquilibré. On retrouve la touche Sega dans cette mimique.

)* SEGA DANS MEGA FORCE

EAU QUI TUE !

VE 32X ET TOUS SES JEUX EN AVANT-PREMIÈRE SUR LA

IDEO SEGA

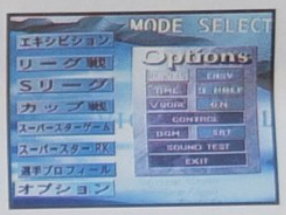
ères photos des nouveaux jeux sur la 32X, SEGA et les démos de toutes ces nouveautés sur la K7 VIDÉO e prochain MEGA FORCE dès le 2 décembre.

• La K7 VIDÉO standart Secam, offre uniquement pour la France métropolitaine.

Dégagement du goal. Vous pourrez à ce moment savourer le travail de calcul du mode zoom de la Saturn.

Choisissez le mode de jeu. Ici c'est le mode Penalty Kick qui est sélectionné. Pour ceux qui veulent s'entraîner aux pénos.

Choose your team. C'est assez clair, non ?!



Le mode Option dans toute sa simplicité.

Victory Goal

PREVIEW SATURN

Plongeon du goal en vue de derrière. En fait, nous sommes dans le mode Replay du jeu. On s'y croirait, pas vrai !

La Saturn nous prépare une tonne de jeux sur CD-ROM dont un jeu de foot, la nouvelle mode au pays du Soleil-Levant étant le soccer européen, et ce notamment grâce au championnat nippon, la J League. Voyons donc ce que nous réserve ce futur jeu signé Sega.

LA TECHNOLOGIE 3D

Avec Victory Goal (le nom abrégé étant V Goal), la technologie 3D de la Saturn risque de démontrer sa puissance. En effet, les polygônes, maping de textures et autres subsidiaires à l'animation, seront utilisés à outrance dans ce premier jeu de sport Saturn. L'effet de perspective ainsi rendu vous permettra une plus grande précision dans toutes les actions que vous mènerez. De plus, vous pourrez à tout moment zoomer (dans les deux sens) selon que vous voulez avoir une vue rappochée ou éloignée de vos joueurs. De ce fait, vous pourrez avoir un angle de vision à 360 degrés. Plus rien à voir, donc, avec la technologie limitative de la 2D classique.

DU COTÉ DES OPTIONS...

Avant de commencer le jeu, vous accéderez à plusieurs menus d'introduction. Choisissez donc le mode de jeu parmi six (Exhibition, League Championnat, Super League, Cup Championnat, Super Star Game et Super Star Penalty Kick), puis votre équipe parmi les douze de la J League ou jetez donc un œil du côté des Player Profile (sorte de stat' sur tous les joueurs) ou encore du mode option dans lequel vous pourrez paramétrer à loisir le temps des mi-temps, le niveau de jeu, les boutons de vos manettes de jeu... Bien entendu, une fois l'équipe sélectionnée, vous pourrez choisir votre tactique de jeu (placement attaque-défense de chaque joueur) avant de commencer à jouer. Un jeu de foot qui semble donc complet dans ses préliminaires, tel devrait être V Goal.

PENDANT LE JEU...

Entrons maintenant dans la phase la plus intéressante : le jeu en lui-même. Eh bien, celui-ci se comporte comme tout jeu de foot digne de ce nom avec ses tacles, ses tirs à effets ou non, ses passes courtes, longues, ses bicyclettes et têtes dans les lucarnes, ses goals automatiques ou manuels... De plus, à tout moment, vous pourrez visionner des "replay" d'une action passée et ce sous des angles multiples. De quoi se croire réellement devant un match à la télé. Que dire d'autre si ce n'est que V Goal pourra se savourer à quatre en même temps via le Multi-Terminal ! De quoi en mourir d'impatience (faut pas).

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 1995

Pour que vous puissiez mieux visionner la positions de vos joueurs, un radar du terrain peut être activé et ce via la pause.

Un tacle à la régulière. Que dire, que dire.

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE™, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE

Distribué par

BIGBEN

Fax : 20-87-57-99

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

SPECIAL JAPON

Eh oui, en direct des bureaux de Mega-force, voici le test de Virtua Fighter version Saturn. Non, non, vous ne rêvez pas, amis lecteurs, c'est bien la version 32 bits de ce fameux jeu d'arcade que nous allons maintenant tester sous toutes les coutures pour vous et rien que pour vous, fans idoles des machines Sega. Au fait, la Saturn sort le 22 novembre au Japon (en même temps que Virtua Fighter, ceci dit en passant). Alors, vous savez ce qui vous reste à faire.

Le combat pour le titre ne fait que commencer pour vous. Sachez qu'il vous faudra être impitoyable envers l'ennemi. Maître Fei-Long disait : "Un bon adversaire est un adversaire mort". Bien entendu, si vous êtes un tendre (faut pas !), vous pourrez toujours lui laisser la vie sauve, ce en l'éjectant du ring dans lequel vous combattrez. Mais bon, c'est pas fun (du tout). Doooong. Ah, ça y est, c'est parti ! Choisissez votre perso parmi les huit disponibles et partez à la conquête du titre ultime. Attention cependant, car vous ne pourrez pas déclencher des boules de feu comme dans Street Fighter 2. Non, non, pour vous, la seule façon d'arriver à vos fins sera d'utiliser au mieux vos pieds et vos poings et, le cas échéant, d'achever votre adversaire en lui sautant dessus lorqu'il se trouve à terre ou de lui foutre un enchaînement de la mort (ou une prise genre prise de catch) dans la tronche. Avis aux amateurs. Chaussez vos guiboles, brossez-vous les dents, échauffez-vous et sus au titre. Je vous rappelle une dernière fois : un bon adversaire est un adversaire... mort (bien, bien).

AKIRA

QUELQUES COUPS

Pendant un grand saut : Avant + Punch.

Renkantai: Avant, Avant + Kick

Shin-I-ha : Diagonale-arrière-bas, Avant + Punch.

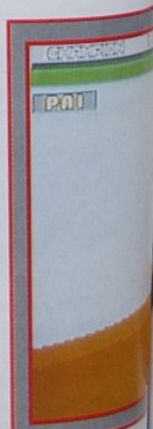
Pendant une retombée sur votre adversaire au sol : Haut + Punch.

Virtua

✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Y'a pas à dire, la Saturn est décidément une fantastique machine. De plus, que dire du jeu de baston. Que dire de Monsieur Virtua Fighter, si ce n'est que c'est une véritable petite splendeur. Oubliés les graphismes pourris, le son dégueulasse et donc la réalisation technique médiocre des jeux Megadrive ou Mega-CD (j'exagère beaucoup, mais bon...) ; avec la Saturn, on entre de plain-pied dans un autre monde, dans le niveau supérieur en tous cas (là, pas d'exagération). L'animation est mégafluide, la maniabilité est parfaite, les musiques ainsi que les bruitages sont simplement fabuleux (enfin du vrai CD) et les graphismes sont en tout point identiques à la version Arcade de ce jeu. Le principe est également original, et la 3D donne une autre dimension au combat par rapport à de la simple 2D. Le premier jeu de baston sur la Saturn est donc une réussite complète. Normal, l'Arcade Department 2 (AM2), la section arcade de Sega la plus reconnue dans le milieu des jeux d'arcade, en est le créateur. Je vous le conseille donc vivement donc.

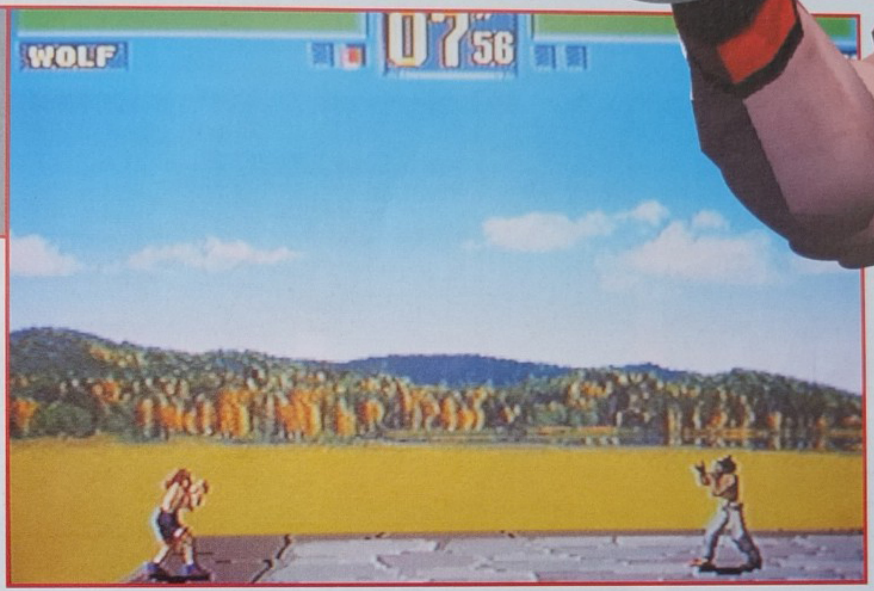
SASHIMI

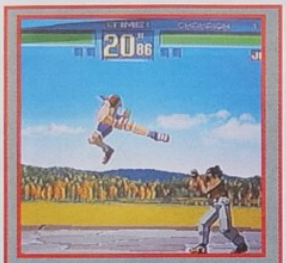


Avant un combat, qu'il soit en mode 1 joueur ou en mode versus, il vous faudra choisir votre perso parmi huit possibles.

EXCLUSIF EXCLUSIF EXCLUSIF

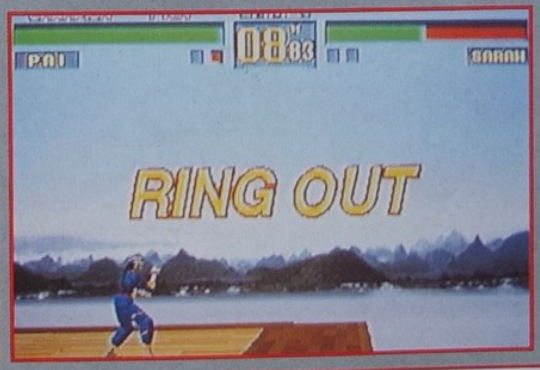
Comme vous pouvez le voir sur la photo, la distance de vue changera selon l'éloignement des protagonistes. Ainsi, plus les deux combattants seront éloignés et plus vous les verrez de loin. La fluidité dans ces cas est de mise. Tout simplement





Saut court ou saut long, tout est gérable au poil près. Ça bouge bien, et dans tous les sens. Voilà un jeu qu'il est bien.

Fighter



Étant donné le fait que vous vous trouviez à chaque combat sur une sorte de ring, vous pourrez remporter un round non pas seulement en mettant votre adversaire K.O mais également en éjectant celui-ci du ring. Dans ces conditions, il sera Ring Out. Attention car ce qui est valable pour lui l'est aussi pour vous. Ne restez donc pas trop près des bords.

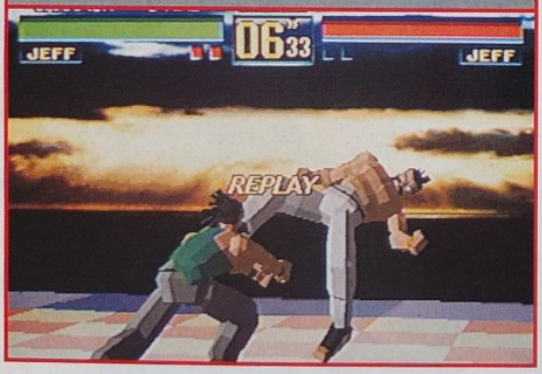
SPECIAL JAPON

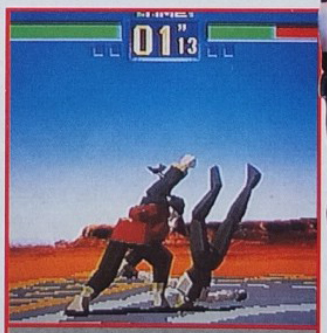
LAU

QUELQUES COUPS

Renkan Haiten Kiaku : Punch, Punch, Punch, Diagonal-arrière-haut + Kick.

Jeu nouvelle génération oblige, vous pourrez revoir le coup final porté pour la victoire et ce par un replay, dont l'angle de vue différera selon le type de coup. Ici, une vue de dos.

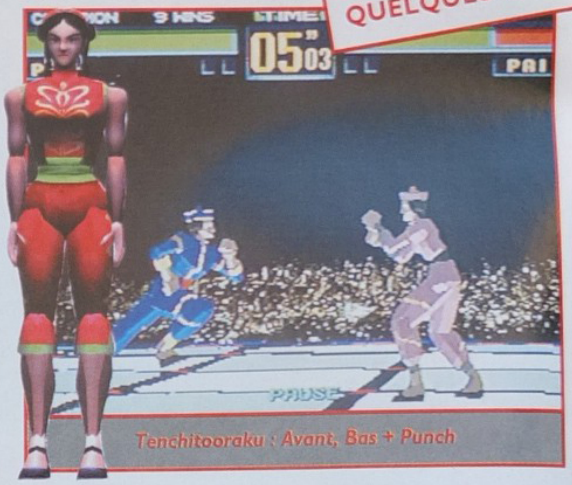




Kenshiatooraku : Punch + Guard

PAI

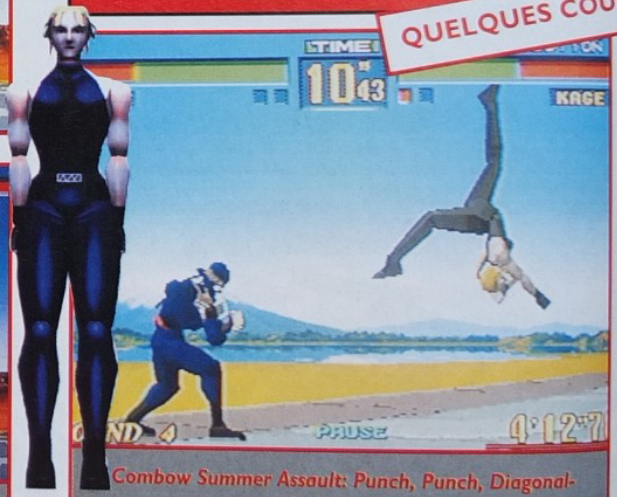
QUELQUES COUPS



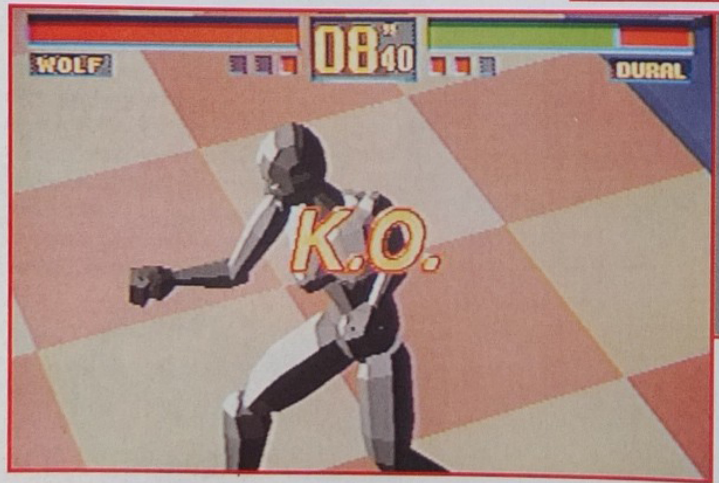
Tenchitooraku : Avant, Bas + Punch

SARAH

QUELQUES COUPS

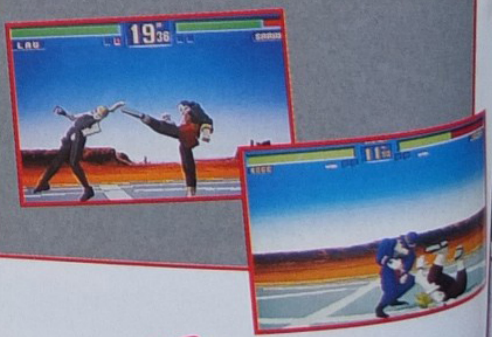


Combow Summer Assault: Punch, Punch, Diagonal-arrière-haut + Kick.



Comme dans la version Arcade, vous pourrez accéder, dans Virtua Fighter Saturn, à un bonus stage au cas où vous choisiriez le mode un joueur. Vous affronterez alors Dural, le combattant métallique. Attention, car c'est un adversaire redoutable.

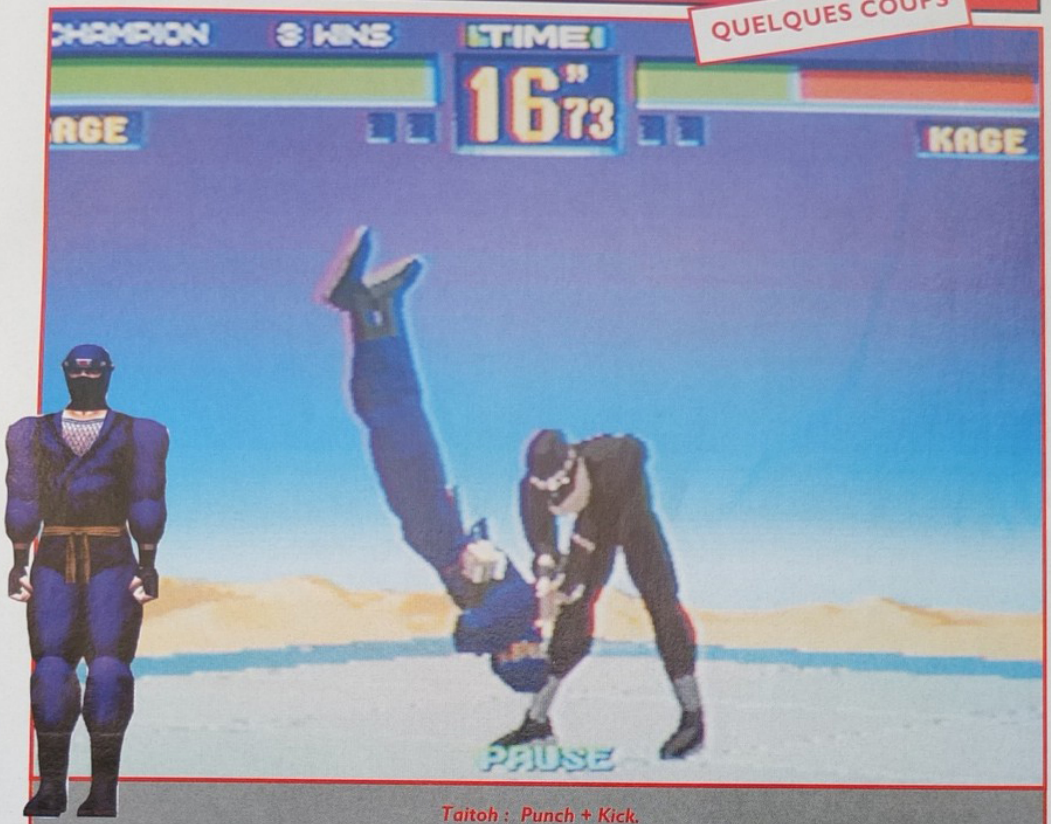
Une de ces deux photos est celle de la version arcade de Virtua Fighter. Laquelle serait-ce donc ?



Virtua

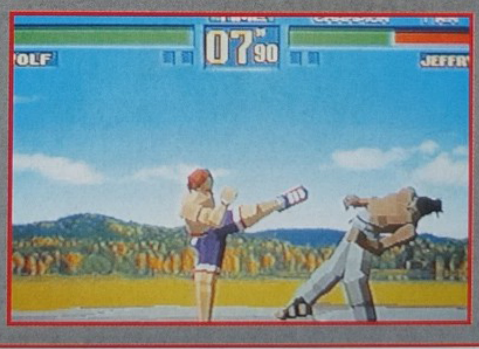
KAGE

QUELQUES COUPS



Taitoh : Punch + Kick.

Virtua Fighter est un jeu de baston utilisant au maximum les capacités de la 3 D. De ce fait, deux coups de pieds qui auraient fait valser un combattant de la même manière en 2D ont un résultat différent en 3D, comme vous pouvez le constater sur les photos. Ici, un des deux coups de pied est envoyé de face, tandis que l'autre touche l'épaule de la victime. Voilà une des différences principales entre VF et les autres jeux de baston.



Dans le mode Option du jeu vous pourrez choisir la durée d'un round : 10, 20, 30, 40, 50, 60 secondes ou temps infini. Le choix est vôtre.

Fighter

SATURN JEU IMPORT

SON 19/20

Les musiques originales du jeu d'arcade ont été conservées. CD oblige, ce sont des musiques pré-enregistrés. Hard à mort, elles assurent à donf.

GRAPHISME 16/20

Les graphismes sont en tout points identiques à la version arcade du jeu.Les décors semblent mieux finis sur Saturn même.

ANIMATION 18/20

C'est fluide, ça bouge dans tous les sens, c'est vraiment un plaisir de jouer. La 3D est parfaitement gérée. La 2D est larguée et bien larguée.

MANIABILITÉ 18/20

Les persos répondent au doigt et à l'œil. De plus, on peut changer les boutons comme on veut via le mode option. Les plus grognons seront satisfaits.

INTÉRET 19/20

Enfin un jeu de baston original. De plus, cette version est la sœur jumelle de la version arcade. Que dire de plus sinon vive la 3D made in Sega.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : SEGA AM2
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

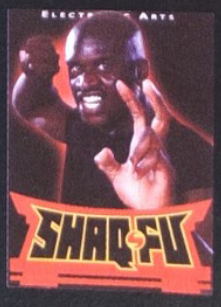
\+ *Système de combat original.*
\+ *Réalisation parfaite.*
\+ *Identique à la version arcade.*
\+ *La variété des coups.*
\- *Je n'aime pas perdre !*

98%

ALORS, VOUS PENSEZ ÊTRE À LA HAUTEUR!

BIENVENU DANS LE MONDE DU KUNG FU, OÙ LE STYLE DE SHAQ EST ROI. GRÂCE À DELPHINE SOFTWARE, SHAQ MET EN SCÈNE DES ANIMATIONS D'UNE FLUIDITÉ ET D'UN RÉALISME ÉTONNANTS, AINSI QU'UN GROUPE DE COMBATTANTS CRUELS ET INÉDITS. LEURS COUPS SPÉCIAUX, TOUT À FAIT STUPÉFIANTS, UTILISENT LA MAGIE, LA MÉTAMORPHOSE, DES ARMES ET LA TÉLÉPORTATION. LES LIEUX DE COMBAT SONT FANTASTIQUES ET SE DÉROULENT SUR PLUSIEURS ÉCRANS. EN MODE HISTOIRE, MENEZ SHAQ AU COMBAT, EN MODE DUEL, BATTEZ-VOUS CONTRE L'ADVERSAIRE DE VOTRE CHOIX, OU CRÉER VOTRE PROPRE TOURNOI.

VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX !



SHAQ-FU

Delphine Software INTERNATIONAL

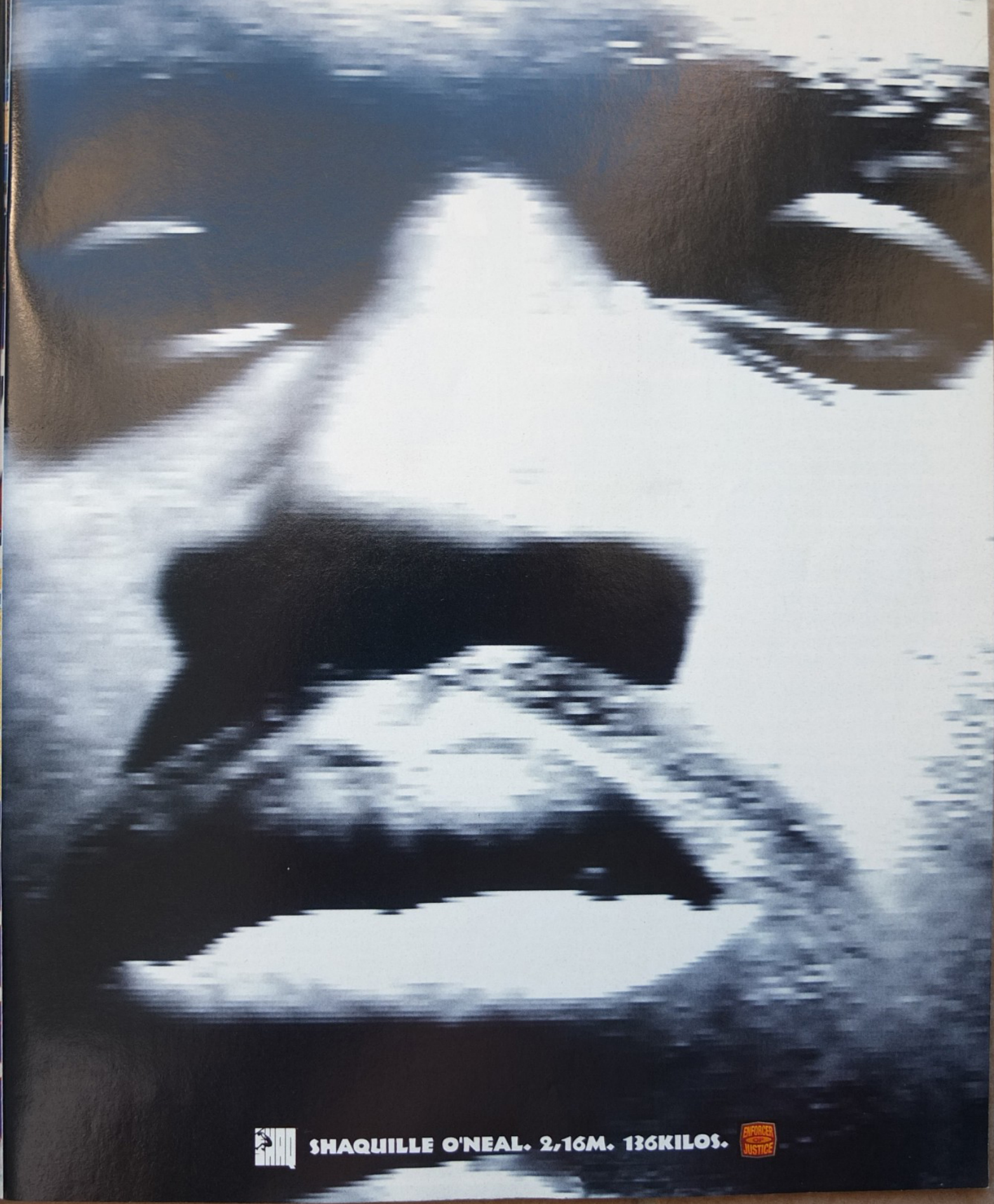
ocean

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

ELECTRONIC ARTS

Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-63 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq-Fu et le logo de Shaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc. • Nintendo est une marque déposée deNintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque déposée de Ocean. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts


SHAQUILLE O'NEAL. 2,16M. 136KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

Il était environ 21h30. Confortablement affalés dans nos bureaux design, on attendait que les Schmürtz débarquent pour nous approvisionner en news fraîches. Sur un coin de table, était déposée la somme convenue : six cents grammes de gorgonzala et en prime le laser disc du dernier volet de DBZ "Le Retour de Browly". Un bon deal. Des bestioles ont commencé à grimper derrière le radiateur, alors on est tous sortis pour ne pas leur faire peur. Mais en les écoutant parler de derrière la porte, on a vite pigé que ce n'étaient pas des Schmürtz qui nous faisaient une visite :

- "Beurk ! Qu'est-ce que ça schtroumpf ici !"
- "Ça sent la vieille schtroumpf d'ours !"
- "C'est encore loin, grand schtroumpf ?"
- "Les enfants, je crois que nous nous sommes complètement schtroumfés de direction !"

Et puis, y'en a un qui a dû s'assoir sur la télécommande de la téloche parce que le poste s'est soudain allumé. C'était "Sacrée Soirée" avec Jean-Pierre Foucault. Vous auriez vu la panique... Ils ont tous hurlé "Gargamel !!!" et ils se sont sauvés. Un peu plus tard, les vrais Schmürtz ont débarqué par la fenêtre en mini-jet avec des tonnes de news dans les soutes. On leur a raconté ce qui venait d'arriver et ils se sont poilés comme des malades parce qu'ils ne croient même pas aux Schtroumpfs, ils ont dit que c'est juste une BD et qu'ils n'existent pas pour de vrai. On n'a pas eu l'air cons.

JAPAN EUROPE • JAPAN

Si jamais vous cartonnez trop, vous risquez de partir en fumée.

Rock'n

PREVIEW MEGADRIVE

Quand l'hiver arrivera, je sais quelle voiture (si on peut appeler cette chose comme ça) je choisirai.

MEGA FORCE inonde les ondes !

Bonjour, vous me reconnaissez ? C'est moi, Raoul le Cool, Laurent pour les proches et Bellâtre du Bronx pour les nanas. Si je me permets de prendre la parole ici, c'est pour vous annoncer de super bonnes nouvelles. Eh oui, tous les jours je passe à la Radio. Non, non, ce ne sont pas des vannes. À la Radio je suis et à la Radio je m'éclate. Bon, d'accord, pour l'instant je ne suis audible que dans le Sud de la France, normal c'est Sud Radio qui m'a accueilli. Ah, qu'ils sont cools, les gens de Sud Radio (salut Yann), un tantinet agressifs quand je débarque avec mes tonnes de jeux, mais cools quand même. Dans le micro je parle et dans la radio vous m'écoutez prononcer tout plein de mots de partout sur mon sujet favori, les jeux vidéo. Ah ouais, en fait, pour m'entendre il faut habiter genre... dans le Sud, loin de la capitale donc, en Aquitaine par exemple, dans la région Midi-Pyrénées ou encore dans le Languedoc-Roussillon. Cool, c'est moi, Raoul le Cool. Avec mon pote Yann, on vous filera les bons plans pour ne pas vous faire anarquer en achetant des jeux. Et en plus, on vous donne des solutions et des Cheat code pour être moins ridicules devant vos amis qui, eux n'écoutent pas Sud Radio ou ne lisent pas Mega-Force. Ah les laids ! Pour connaître les bonnes fréquences en fonction de votre ville, vous n'avez qu'à composer le 36-15 Sud Radio. Waoow, c'est cool. Non appelez-moi, Raoul. Restons simples !

RAOUL, dans un moment pas très cool...

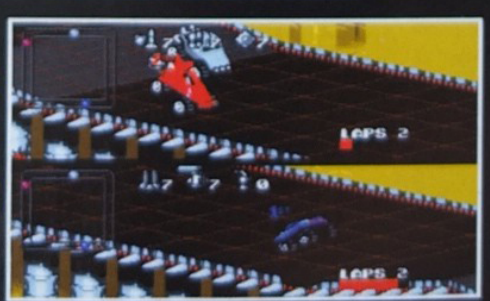
Ce soir, je crois que je vais prendre celle de droite, elle a l'air giga. En plus, je vais la peindre en noir, ça fera un genre plus Mad Max.

roll racing

En France, on a peur des garagistes à cause des arnaques. Dans le futur, on aura toujours les pétoches, mais à cause de leur tête.

Un passage que j'adore dans le film Subway de Luc Besson est celui où Lambert conduisait à fond sur le périph' en écoutant une musique "speed". Depuis, j'ai essayé. En grimpant dans ma 2CV millésimée 1957, j'ai pris l'autoroute du Sud, et j'ai appuyé comme un taré sur l'accélérateur, en écoutant du rock à en devenir sourd. D'ailleurs, j'aurais mieux fait de l'être, car la seule cassette de rock que j'avais trouvée, c'était les Forbans, et c'est J'm qui me l'avait filée (il a vraiment des goûts bizarres). Bon, j'avais le rock, la voiture, et la route, c'était le principal. J'étais parti pour m'éclater. Un moment plus tard, le piège ! Argh. La Gendarmerie était là, qui me guettait. J'ai eu beau essayer de leur faire comprendre que tout ce que je voulais, c'était me faire un trip à la Lambert. Rien à faire. J'étais tombé sur les seuls incorruptibles de la brigade. Bref, ça m'a coûté un beau paquet de billets, et un abonnement de deux mois à la carte orange de la RATP.

Le but du jeu étant d'arriver le premier, vous avez entièrement le droit et le devoir de balancer les autres dans les murs.



Non seulement ça speed, mais en plus ça secoue. "Hé, vas-y doucement, j'ai mal au cœur !"

BLUES BROTHERS RACING

Maintenant, j'ai la solution pour m'amuser, sans me faire cartonner, et sans risques d'accident. Dès qu'on reçoit Rock'N Roll Racing, je m'y attaque. C'est exactement ce qu'il me faut. L'action se déroule dans une époque lointaine, où les 2CV seront oubliées depuis belles lurettes. C'est un tournoi de voitures, qui se déroule sur circuits fermés, et sur six planètes différentes. On risque donc de faire des courses contre d'horribles monstres casqués, mais avec des voitures futuristes et armées. Comme ça, si on est bloqués derrière un concurrent, on peut le réduire en cendres. Et de plus, ce qui va me plaire, c'est de piloter avec des musiques Rock, comme les Blues Brothers et leur Peter Gun.

ÉDITEUR : INTERPLAY
DISPONIBILITÉ : Décembre 94

TELEX

ECOLOGIE

"Ecrase-pigeon II" devrait sortir dès décembre. Il s'agira de la suite du très distrayant "Lance-chat par la fenêtre" dans lequel une portée de chatons roux tigrés et une fenêtre à doubles battants étaient fournis.

SIX JEUX FRAIS AU KILO

Après le fabuleux succès de Super Dairy, le jeu crémeux au bon lait de vache et au chocolat et aux œufs frais miam miam..., "Flying Saupiquet", un génial simulateur de saucisse, et "Père Dodu in Méga City Gare", un furieux jeu de choucroute, sortiront dès que tout le monde arrêtera de se foutre de leur gueule.

ÉCOLOGIE, DERNIERE MINUTE

"Ecrase-pigeon II" suivra le même principe que le très distrayant "Lance-chat". Vous trouverez dans la boite du jeu, huit œufs de pigeon et un pneu clouté.

DE NOUVEAUX ACTIONNAIRES CHEZ OCEAN

La société Charger a acquis récemment près de 24 % du capital de la société anglaise Ocean. Cette société connue dans le domaine du septième art, puisqu'elle serait également proche de Philips et de Pathé Marconi, permettrait à Ocean de s'ouvrir de nouveaux horizons, notamment dans le domaine des produits interactifs.

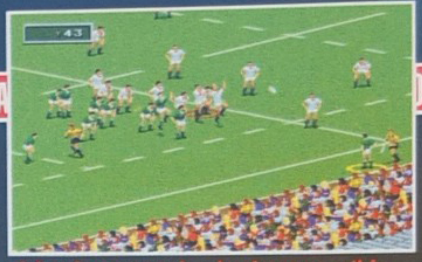
QUOI DE NEUF CHEZ DESTROY ?

Eh oui, tout arrive, Cupidon vient de frapper violemment notre J'm adoré, il en est tout transformé, ne travaille plus que 22h10 par jour (au lieu des 23h25 précédemment) et se promène dans les couloirs de Mega Force un sourire béat au lèvres, il envisage même d'aller travailler à Parents Magazine, mais ça, on y croit pas, sacré J'm.

3615 MEGAFORCE
Échangez vos jeux

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN • USA



Il faudra sauter le plus haut possible sur les touches.

Bienvenue à Murrayfield !

Petit sourire sympa à la profession entière.

Rugby Worl

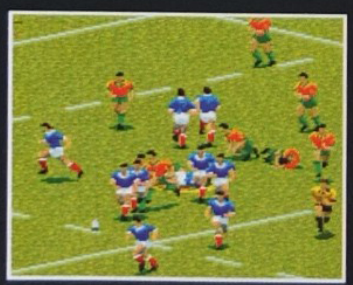
PREVIEW MEGADRIVE

L'épreuve de force de la mêlée.

Les grands événements sportifs donnent toujours lieu à des tonnes de licences, dont les jeux vidéo ne sont pas exclus. Souvenez-vous de la Coupe du Monde de football aux États-Unis en juin dernier. On a eu des simulations de football à ne plus savoir qu'en faire, dont certaines furent excellentes, et d'autres beaucoup moins. Maintenant, une petite devinette : quelle grande compétition sportive (avec des Français dans les favoris, une fois n'est pas coutume) doit avoir lieu en Afrique du Sud l'année prochaine ? La Coupe du Monde de Rugby, pour sa troisième édition. C'est pourquoi Electronic Arts nous a préparé une simulation de rugby.

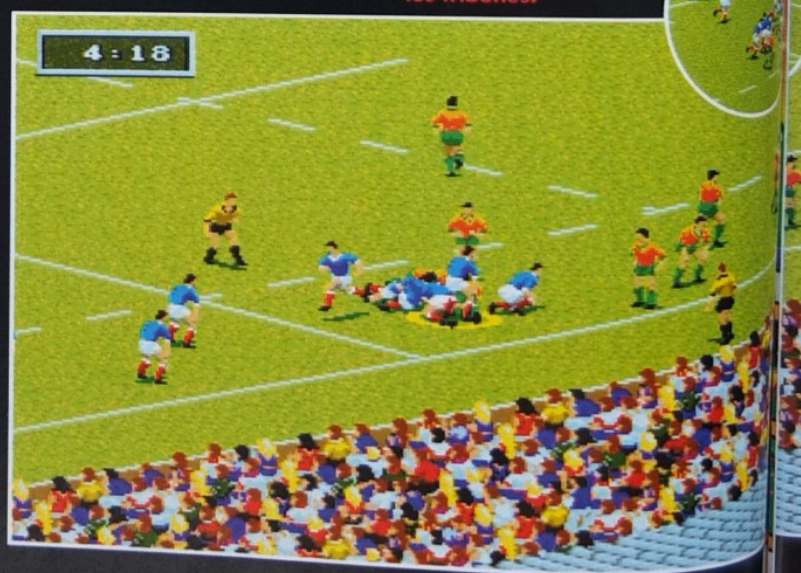
ON A FAILLI ATTENDRE

Grand adorateur des jeux de sport, je dois avoir une tonne de simulations de football, de Formule 1, de tennis, de golf, de tout sauf du rugby (et la pétanque, mais là, on peut toujours attendre). La sortie prochaine de Rugby World Cup 95 me comble donc, et je ne serai probablement pas le seul. Beaucoup d'entre vous doivent apprécier ce sport, mais cependant, attendons de voir ce que ça donne en jeu vidéo. Domark avait déjà fait un essai voici quelque temps, mais celui-ci n'avait pas été transformé. Espérons que l'expérience d'EA Sport sera profitable à cette simulation.



Un joueur français vient de s'échapper et tente de jouer au pied pour trouver une touche.

Franchement, je préfère être dans les tribunes.



d Cup 95

Si, si, je vous jure que c'est moi sur le ralenti. Bel essai, non ?

Remise en jeu au pied. Ho hisse...

Alors, moi, je dis qu'il faut choisir un côté de la pièce.

ALLEZ LES PETITS !

Les plus jeunes d'entre vous ne connaissent peut-être pas cette expression, et pourtant, elle est plus que célèbre. Elle est l'œuvre de Roger Couderc, ancien commentateur sportif, qui n'avait pas d'égal (et n'en a toujours pas) pour commenter les rencontres de rugby. Passionné par ce sport, et amoureux du beau jeu, il était le plus fervent supporter de l'équipe de France. Car le rugby est un sport d'honneur et de passion. Créé officiellement en 1823 en Grande-Bretagne, le rugby a ses véritables sources dans un passé beaucoup plus lointain. En effet, ce sport trouve ses origines dans la Grèce Antique, puis passe par la Rome de Jules César, et se pratique même en France au Moyen-Age sous le nom de Soule. Mais ce sont les collégiens britanniques (l'équivalent de nos universitaires) qui l'ont réellement inventé. La petite histoire nous dit qu'un certain William Webb Ellis, au cours d'un match de football, s'empara du ballon à la main, et se mit à courir avec. Et devinez où se déroulait le match ? Dans la petite ville de Rugby. Puis, de fil en aiguille, la discipline s'est répandue dans toute l'Europe, et tous les pays anglo-saxons : la Nouvelle-Zélande avec l'équipe des All Blacks, l'Australie avec les Wallabies, l'Afrique du Sud représentée par les Springboks... De nos jours, le rugby se pratique de l'Argentine aux îles Fidji, du Japon au Zimbabwe, et a depuis 1987 sa Coupe du Monde, née de l'idée d'un journaliste australien. Voilà, vous savez l'essentiel.

RENDEZ-VOUS À LANDSDOWNE ROAD

Peut-être, vous aussi, grâce à Rugby World Cup 95, allez vous entrer dans la légende. Dans ce jeu, vous pourrez découvrir toutes les règles de ce sport, et les phases de jeu à la main qui font sa beauté. Cependant, si vous préférez le style britannique, rien ne vous empêche de jouer au pied, de créer des mauls, de jouer des mêlées. Mais attention, interdiction formelle de piétiner vos adversaires au sol, ou de faire écrouler la mêlée : le rugby est un sport de gentlemen. Une fois que vous maîtriserez tout cela, lancez-vous dans la Coupe du Monde, et foulez les pelouses des stades les plus chauds du circuit. Inspiré de ses confrères Fifa Soccer ou NHLPA, Rugby World Cup 95 nous a tout l'air d'en être digne, que ce soit par ses graphismes, son animation, ou encore l'ambiance survoltée que créent les spectateurs. Nous, de notre côté, on va aller régler nos comptes sur le terrain, et promis, on vous racontera tout cela dans un avenir très proche.

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

Ah, il y en a un qui semble avoir trinqué.

J'vous jure, m'sieur l'arbitre, c'est pas nous !

TELEX

BANDAI SE DIVERSIFIE

La société de Tokyo vient tout juste de lancer sur le marché nippon un note-book composé d'un écran géant LCD. Loin d'être une console de jeu, cet appareil est doté de la parole et pourra enregistrer près de 32 noms. Son prix de vente est à l'heure actuelle de 9800 yens, soit environ 600 francs.

SEGA S'EMPARE D'ATARI

Le géant japonais Sega vient d'annoncer l'acquisition de 7% des parts de la société Atari. En difficulté financière depuis plusieurs années, Atari espère ainsi obtenir suffisamment de Cash-Flow pour supporter la fabrication de sa nouvelle console, la Jaguar. Sega, de son côté, espère ainsi qu'Atari abandonnera ses poursuites contre le japonais. D'un autre côté, Sega devrait également récupérer une cinquantaine de licences déposées par l'Américain pendant ses années de gloire.

LE MEGA-CD SE VEND AUX STATES !

Depuis son lancement aux Etats-Unis, le nombre de Mega-CD vendus atteint 1,8 million d'unitéS. À la fin de cette année, le nombre de jeux disponibles devrait attendre 150. Les prochains titres annoncés sur ce support aux Etats-Unis sont Fahrenheit, Surgical Strike, The Adventures Of Batman And Robin, Mighty Morphin Power Rangers et Ecco : The Tides Of Time.

SEGA CHEZ MICKEY

Si jamais vous avez l'occasion d'aller à Epcot Center, vous aurez la chance de pouvoir utiliser gratuitement plus de 140 machines d'arcade Sega. Tous les principaux jeux de la marque sont bien évidemment accessibles à tous et toutes les nouveautés sont présentes : le AS-1, le R-360, Daytona US à plusieurs, Virtua Racing, Virtua Fighters, Virtua Cop, etc.

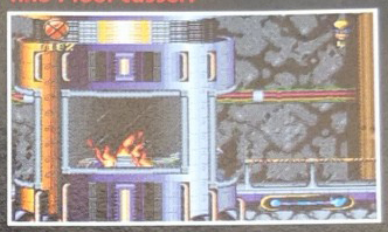
RDV sur 3615 MEGAFORCE
et dialoguez en direct

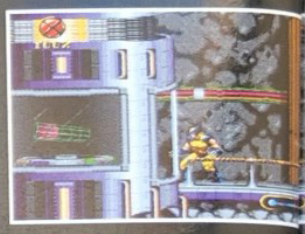
Par sa force, Wolverine peut tout détruire. Rien ne lui résiste, même pas les tâches de gras.

Quand on voit la tronche de Logan, on comprend qu'il mette un masque. "Non, je ne suis pas un éléphant."

Je ne sais pas pourquoi, mais je sens que le courant passe bien.

Si un obstacle lui résiste, il a trouvé la solution fine : tout casser.





Wolverine

PREVIEW MEGADRIVE

Les X-Men, vous les connaissez, pas besoin de faire les présentations. Vous avez déjà taillé la route et les ennemis avec eux sur votre console, et vous devez lire leurs exploits dans les Comics, les bandes dessinées américaines. Par contre, vous connaissez peut-être un peu moins Wolverine. Eh bien, comme il est d'usage, on va faire les présentations. C'est le genre de personnage dont on ne connaît pas trop l'origine, ni l'âge, un peu comme les Highlanders. Par contre, on sait qu'il vient du Canada, et qu'il a longtemps travaillé pour les services secrets canadiens. Logan, c'est son vrai nom, est donc taillé pour l'aventure (avec 2 mètres pour 127 kg, il peut se le permettre). Du côté de sa vie sentimentale, rien de bien spécial. Il y a quelques années, il avait épousé une jeune nippone avec laquelle il a maintenant divorcé. Et les X-Men dans tout ça ? Patience, ça arrive.

Le groupe des X-Men réuni autour de la dépouille de Wolverine. Voici maintenant la composition des équipes (de gauche à droite) : Cyclope, Gambit, Jubilee, Storm, et le Kojak de service au centre, c'est-à-dire le Professeur Xavier.

Le seul super héros masqué avec cure-dents intégré.

L'INCROYABLE HULK...

Wolverine, après avoir été un pur produit des services secrets canadiens, est une création de savants travaillant pour le gouvernement. S'ils ont créé Wolverine, c'est d'abord pour avoir un combattant de la mort qui tue, du genre universal soldier, mais aussi pour éliminer Hulk, le seul géant vert qu'on n'aimerait pas avoir à table avec nous. S'ils ne sont pas parvenus à faire de lui un immortel, ils ont quand même réussi à lui donner de grandes qualités, dont la principale est de s'auto-régénérer après avoir été blessé. "Mon dieu, comment cela est-il possible ?", allez-vous vous exclamer. Tout simplement grâce à un métal ultra-hyper résistant : l'adamantium. Ne vous ruez pas sur un dictionnaire, ou chez un quincaillier qui vous prendra pour un débile, ce métal aux propriétés fabuleuses vient d'une autre planète. Vous voyez que ce n'est pas demain que deviendrez X-Men. Outre son pouvoir de guérison, Logan alias Wolverine (alias Serval en France) possède également une arme de choc : des

USA • EUROPE • JAPAN • • EUROPE •

Comme dans la bande dessinée, Wolverine est un guerrier rompu à toutes les techniques de combat.

griffes rétractables en adamantium qui lui permettent d'envoyer voler tout ce qui lui bouche le passage. C'est d'ailleurs ces griffes qui nous laissent penser qu'il pourrait être le fils de Dents de Sabre, un farouche ennemi des X-Men, qui lui aussi est équipé de griffes.

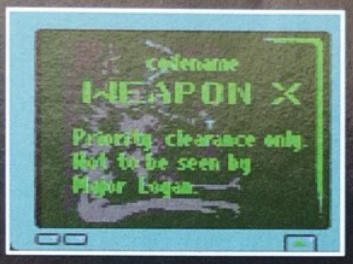
BIENVENUE AU CLUB !

Maintenant que vous savez tout, vous allez me demander comment Wolverine a bien pu se retrouver dans l'équipe des X-Men. Sachez, jeunes béotiens, que ce groupe de super héros a été fondé par le Professeur Xavier, et que c'est lui qui les dirige. Il se trouve que quelques années auparavant, la première équipe des X-Men avait été capturée et emmenée sur une île. Le professeur Xavier est un homme tout à fait courageux et respectable, mais qui se promène en fauteuil roulant. Difficile, donc, d'aller porter secours à ses protégés et de jouer le héros masqué. Il avait alors décidé de faire appel à d'autres personnages pour sauver l'équipe. Depuis, Wolverine est toujours resté fidèle au groupe.

I'M A POOR LONESOME COW-BOY...

Malgré son éternelle fidélité aux X-Men, Wolverine vit quand même sa vie. Son caractère sauvage et solitaire l'ont donc poussé à vivre des aventures seul. D'ailleurs, s'il est présent dans les albums et le dessin animé de Canal sur les X-Men, on le retrouve aussi en solo dans deux périodiques édités en France. Dans ce soft, Logan va devoir agir seul. Traverser des grottes, des laboratoires secrets, aller au pays du Soleil-Levant, délivrer des fillettes retenues en otage, combattre des Ninjas : un beau programme s'annonce. Mais son grand objectif : battre les yakuzas de La Main, ses ennemis préférés. Remarquez, je ne devrais pas dire "son" objectif, mais "votre" objectif, car après tout, c'est vous qui le guiderez dans ce jeu qui nous à l'air d'être hyper fidèle aux Comics.

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

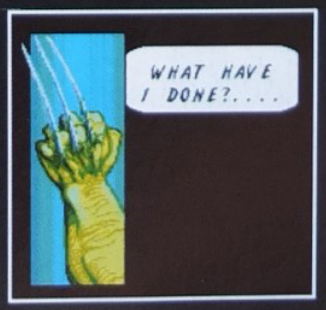


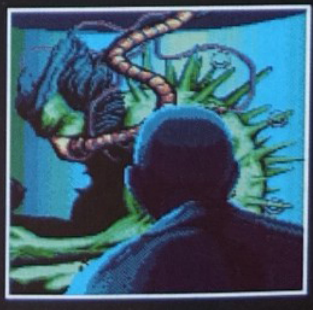
L'arme X est le nom de code qu'avait donné les scientifiques à leur programme.

On a beau être un X-Men, on n'aime toujours pas aller chez le dentiste.

Un grand dur au cœur tendre...

Un petit mélange curieux entre Hulk et Sonic. En tout cas, la première surprise passée, les savants ont réussi leur expérience sur Logan au-delà de toute espérance.





TELEX

SEGA GAGNE DES PARTS DE MARCHÉ AUX STATES

Sega vient d'annoncer le gain de 61 % de parts de marché aux Etats-Unis sur le segment des consoles 16 bits, c'est-à-dire celui de la Megadrive.

ET VIVA LA MUSICA

Sega vient de créer aux Etats-Unis, le SMG. KoiKes ? Le SMG, ou plutôt le Sega Music Group, est un studio d'enregistrement de plusieurs millions de dollars qui devrait permettre au groupe de créer toutes les animations sonores de ses jeux. Avec les nouvelles machines et les nouvelles technologies qui ne cessent d'être développées pour augmenter le plaisir de jouer, le son, d'après Sega (et la société d'Haneda a raison) ne devait pas être mis de côté.

DEUX DOUZAINES AU KILO !

Vingt-cinq sociétés ont annoncé le développement de plusieurs titres sur Megadrive 32 X. Les voici : Absolute Entertainment, Accolade, Activision, Amerian Softworks, American Technos, Atlus, Capcom, Capitol, Core Design, Crystal Dynamics, Domark, Gametek, Hi-Tech Entertainment, Interplay, JVC, Konami, Playmates, Rocket Science, The Software Toolworks, Sony, Sunsoft, Takara, Twentieth Century Fox, Vic Tokai, Virgin et Acclaim.

NANCY, PLAQUE TOURNANTE DU MARCHÉ DES JEUX VIDÉO ?

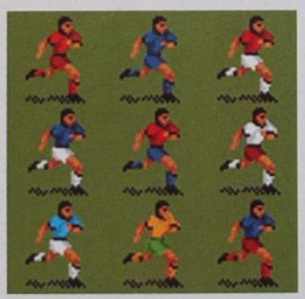
À Mega Force, nous sommes perplexes, un mystérieux informateur (informatrice?) à appelé la rédaction en exigeant que l'on dépêche un envoyé spécial de toute urgence, bien sûr, nous avons envoyé le meilleur : J'm Destroy. Il faut dire que c'était lui qui avait décroché... Mais au fait, qui y-avait- il donc de si urgent ? Enfin, il a promis de nous ramener de la Mirabelle...

Vous êtes coincé dans un jeu ?
3615 MEGAFORCE
RUBRIQUE TRUCS & ASTUCES

Anatomie du footballeur moderne

- Intelligence artificielle améliorée. Les joueurs peuvent jouer avec plus de recul, ils réalisent de meilleurs dégagements, et leurs passes sont bien plus précises.

- Nouvelles reprises de volée qui vous seront indispensables lorsque vous vous retrouverez face à face avec des gardiens plus habiles que jamais.
- Buts grâce à des reprises de volée ou demi-volées ainsi qu'à des balles brossées.

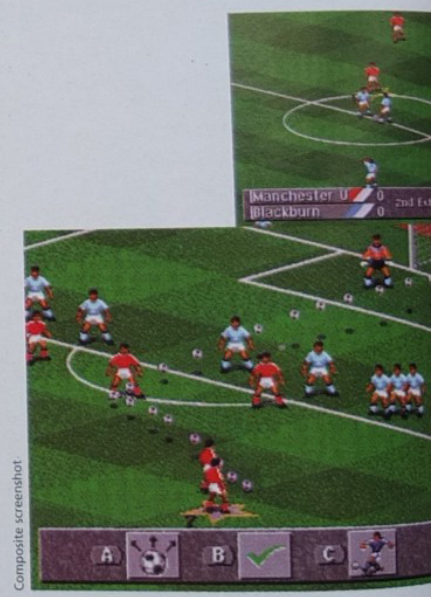


- Plus de 200 équipes internationales.
- Jouez une saison de ligue nationale complète, puis emmenez votre équipe en tournée dans le monde entier.

- Têtes puissantes permettant de marquer des buts et qui sont entièrement hors de portée du gardien qui plonge.

- Tirs plus puissants !
- Joueurs plus rapides !
- Passes plus fortes !

- Une blessure insignifiante, et vous voilà hors-jeu pour le reste de la saison.



Composite screenshot

- Buts grâce à des tactiques de coups francs superbes.

FIFA

FIFA 95

SOCCER

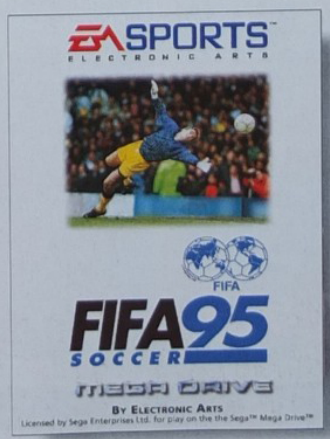
Le nouveau grand bond en avant

Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe: s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder! Avec plus de 100 clubs européens qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

Lorsque vous sortirez vainqueur des éliminatoires de votre pays, jetez-vous dans l'arène internationale. Milan contre Manchester. Munich contre Marseille. Ceci est une sélection naturelle des plus grandes équipes d'Europe.

Maintenant, faîtes un pas de géant et jouez sur la scène internationale. FIFA Soccer 95 présente plus de 200 des meilleures équipes du monde. Découvrez au fil du jeu, quel continent excelle par sa force, ou par son adresse et quel est celui qui a le foot dans le sang.

A moins de vouloir être complètement hors-jeu un bon conseil, adaptez-vous à FIFA Soccer 95.



if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur FIFA Soccer '95 , téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts.

JAPAN • USA • EURO

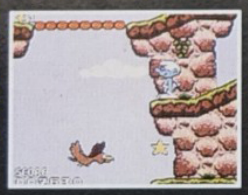
Vous devez reconnaître Gargamel, le sorcier le plus gland que la terre ait porté (contre son grè). (MS)

Les Schtroumpfs

PREVIEW MEGADRIVE/MEGA CD/ MASTER SYSTEM/GAME GEAR

Franchement, les graphismes ont l'air sympas. (MD)

Que voulez-vous, les Schtroumpfs sont prêts à tout pour sauver leurs amis. À condition qu'on leur donne de la salsepareille. (GG)



Si Peyo (paix à son âme), savait ça ! Quand il a donné naissance aux Schtroumpfs, il ne devinait sûrement pas ce qu'ils allaient devenir. Leur première apparition date de 1958, dans un album de bande dessinée de Johan et Pirlouit. Maintenant, il y a un parc d'attraction, des dizaines d'albums de BD, des personnages en latex (non lubrifié), un dessin animé... Bref, ces petits personnages bleus avec un collant et un bonnet blanc sont devenus internationalement célèbres. Pas étonnant qu'ils existent aussi en jeu vidéo. Et là, ils n'y vont pas par quatre chemins : ils débarquent sur toutes les consoles Sega. Vous allez voir tous vos écrans en bleu et blanc. J'espère que vous n'êtes pas schtroumpfophobes, sinon, vous êtes mal barrés.

UN JEU DE PLATESCHTROUMPF...

Imaginez-vous avec 1,5 m en moins, habillé d'un collant et d'un bonnet blanc, et entièrement bleu (j'imagine Destroy comme ça). Vous allez devoir délivrer vos amis, capturés par le sorcier Gargamel, et son sac à puces, Azraël. Vous, le Schtroumpf costaud, allez devoir franchir des dizaines de tableaux pour retrouver chacun de vos amis. Pour ça, vous pourrez utiliser les capacités des autres petits gnomes bleus. Cela nous promet donc un peu de réflexion pour ce jeu de plates-formes. Pour l'instant, on ne peut pas vous en dire plus. Le suspense reste intact. Ça a l'air beau, et conforme à l'univers de Peyo. En tout cas, on va prendre un coup de vieux en les retrouvant. Allez, je vais aller faire un tour du côté de notre enfance. Je vous rapporterai des photos du voyage dans le zapping.

ÉDITEUR : INFOGRAMMES
DISPONIBILITÉ : Janvier 95

On s'est fait eus !

Un samedi soir de septembre, pourtant comme les autres, sur une petite route de campagne des Landes, un chauffard-ivre-et-mauvais-non-plaisant (pléonasme voulu) a embouti la voiture de Nicole et Doudou ! Nous savons qu'ils vont -presque- bien. Il paraît même qu'ils ont eu de la chance dans leur malheur. Beuh ! Autant de peur que de mal : un mois d'immobilisation pour Nicole, trois au moins pour Doudou. Ça nous a foutu un coup... C'est vrai, quoi ! Nicole et Doudou, Doudou et Nicole, pas touche, ils sont à nous ! Mais Nicole nous a téléphoné, elle nous a remonté le moral et on va beaucoup mieux. Quant au salaud qui a fait ça, il vaut mieux qu'il évite le dix-neuvième arrondissement de Paris, et surtout le boulevard MacDonald !

Côté boulot, c'est la panique à bord. Nicole assure toute l'intendance, notamment la gestion des abonnements, des stocks de papier nécessaires à l'impression et tous les petits détails administratifs grâce auxquels un journal peut sortir. Quant à Doudou, c'est bien simple, une fusée n'est pas plus speed. Il vous édite un mag' en moins de temps qu'il n'en faut à une rame de métro pour parcourir deux stations trois quarts.

Alors, lecteurs adorés, nous nous mettons à genoux : si Mega-Force est imprimé à l'envers ou s'il manque une page sur deux, s'il fait rugir Larousse, Grévisse et leurs copains, si vous ne recevez pas votre abonnement trois mois après la sortie kiosque, si les versions française et étrangères sont mélangées, si des photos sont en noir et blanc ou carrément absentes, pardon, pardon, c'est pas eux, c'est nous !

Quant à vous deux, sur la photo, vous avez intérêt à revenir, et vite !

TOUTE L'ÉQUIPE

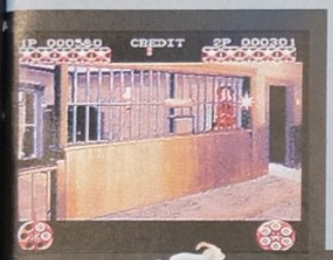
KONAMI

PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE

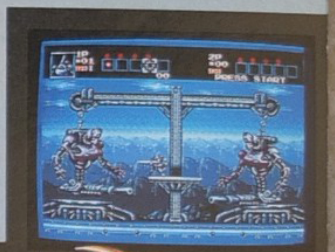
NIGEL MANSELL ATTAQUE

LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT

C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER



▼ Probotector ▶

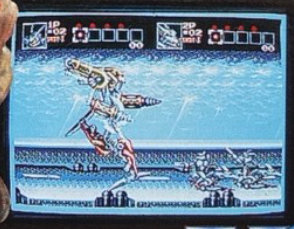


▲ Lethal Enforcers Gun Fighters II

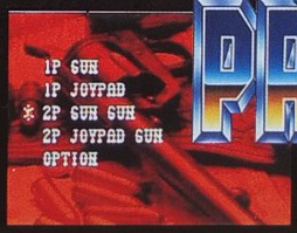
LETHAL ENFORCERS GunFighters

◀ Lethal Enforcers Gun Fighters II

Probotector ▼



PROBOTECTOR



◀ Lethal Enforcers Gun Fighters II

DISPONIBLE DÈS OCTOBRE SUR MEGADRIVE

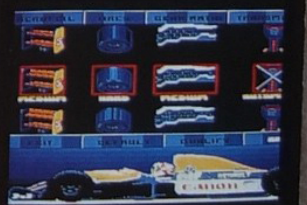
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE ET MEGA CD

▼ Nigel Mansell ▶

JOUE ET GAGNE ! HOT LINE SPARKSTER KONAMI *

◀ Nigel Mansell ▼

DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE



Nigel Mansell's World Championship®

SEGA MEGA DRIVE

*(2,19 F/Min.)

Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television. Copyright Grimlin Interactive Ltd. 1993. Sega and Sega Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konamiwill is a registred trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami. All rights reserved.

KETCHUM ADVERTISING

Perds pas la boule.

Jimmy White's Whirlwind Snooker

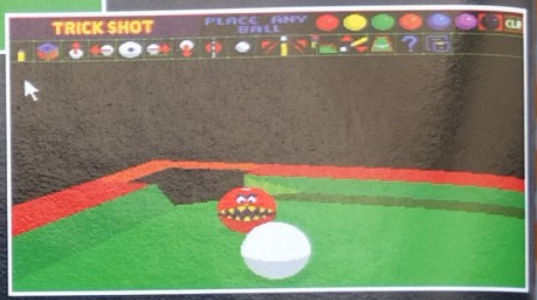
PREVIEW MEGADRIVE

Ca ne rigole plus ! Tous les secrets d'un champion sont là.

Blurrrrr ! Essaie de me toucher si t'es un homme.

Grrrrrr ! T'approche pas ou j'te mords.

Non, pas les dents !

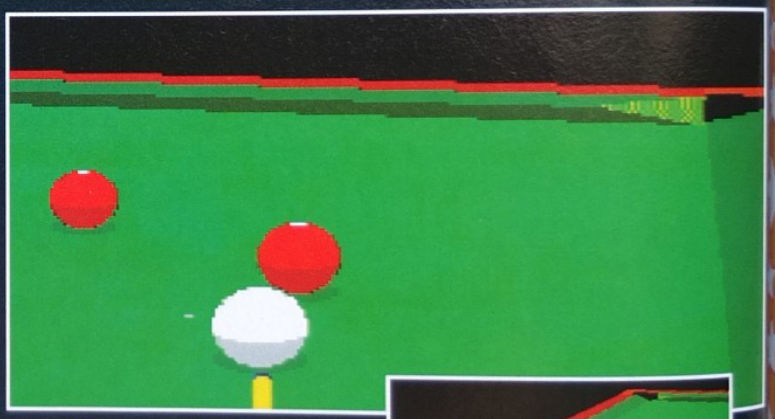


Jimmy White, champion de billard, sera votre entraîneur technique et va essayer de vous transformer en champion, ce qui n'est pas une mince affaire.

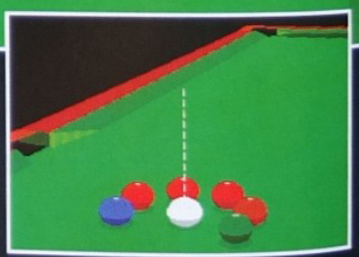
UNE SIMULATION SANS SIMULACRE

Il suffit de jeter un œil vers les menus d'options pour constater que le programmeur, Archer Maclean, a voulu une simulation la plus complète possible aussi au niveau des aides qu'au niveau du jeu. Au programme, des rotations et des zooms pour apprécier au mieux les trajectoires et pour se positionner comme il se doit, et de nombreux paramètres pour envoyer les boules en enfer ! Un effet de recul vous tente ? Une boule vous gêne ? Vous ne savez pas faire une bande ? Avec un effet bien appliqué et une force bien dosée, aucun problème ! Et si vous avez des doutes, non seulement vous pourrez faire apparaître une ligne indiquant la trajectoire de la boule mais en plus, votre entraîneur technique pourra dans certains cas vous indiquer tout ce qu'il faut faire pour réussir. Jimmy White's Whirlwind Snooker est un jeu de 8 Mb avec lequel vous pourrez jouez contre 4 ordinateurs de force différente ou même contre un ami. Surtout, n'oubliez pas de mettre un peu de bleu sur votre queue pour qu'elle accroche bien !

Boeing 747 en approche demande autorisation d'atterrir.



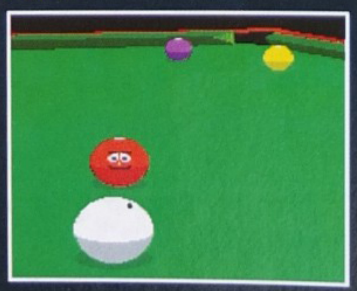
Un petit coup et puis s'en va...



Faut qu'je trouve la bonne trajectoire avant d'être encerclé par les Indiens.

Tu ne m'attraperas pas...

Salut, t'as d'beaux yeux, tu sais ?



ÉDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 BD Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - 75008 PARIS
Tél : (1) 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE
+ de 1000 jeux

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DE 14H à 18H

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
NEUF - OCCASION - ECHANGE
+ de 5000 jeux

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE - VEND

JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

Mégadrive

MATERIEL

- ✔ **Megadrive* Française complète garantie 3 mois 390 F**
- ✔ **Megadrive Française + sonic 2 699 F**
- ✔ **Megadrive Française + virtual racing 1099 F**

ACCESSOIRES

- PRO 2 JOYPAD 69 F
- FIGHTER II JOYPAD 99 F
- ADAPTATEUR UNIVERSEL 99 F
- ACTION REPLAY 349 F

MEGA CD

- MEGA CD* 990 F
- CDX 329 F

JEUX NOUVEAUTES

- SHINING FORCE II 399 F
- LE ROI LION 399 F
- SHAQ FU 399 F
- FIFA 95 399 F
- SONIC IV 399 F
- MORTAL KOMBAT II 399 F
- URBAN STRIKE 399 F
- SUPER STREET FIGHTER II 399 F
- DRAGON 399 F
- RUGBY 399 F
- MICKEYMANIA 399 F
- TINY TOONS ADVENTURE 399 F
- SPARKTER 399 F
- EARTH WORM JIM 399 F

NOUVEAU

3615 ULTIMA GAMES

- PROMO
- OCCASIONS
- VPC (la moins chère de France)

Mégadrive

JEUX OCCASIONS

- SONIC 49 F
- ALTERED BEAST 49 F
- SPACE HARRIER 49 F
- ZOOM 49 F
- CRACK DOWN 49 F
- FANTASIA 119 F
- GOLDEN AXE 119 F
- KID KAMELEON 119 F
- CASTLE OF ILLUSION 119 F
- LHX 119 F
- QUACK SHOT 119 F
- EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F
- SPEED BALL 2 149 F
- BUBSY 149 F
- PREDATOR 2 149 F
- WONDER BOY 5 149 F
- MONACO GP 149 F
- JURASSIC PARK 149 F
- COOL SPOT 149 F
- FATAL FURY 199 F
- STREET OF RAGE 2 199 F
- TINY TOONS 199 F
- ALADDIN 199 F
- TURTLES IN HYPERSTONE HEIST 199 F
- SONIC SPINBALL 199 F
- ECCO THE DOLPHIN 199 F
- OLYMPIC GOLD 199 F
- DESERT STRIKE 199 F
- ROCKET KNIGHT 199 F
- ASTERIX 199 F
- MORTAL KOMBAT 199 F
- DAVIS CUP 249 F
- FLASH BACK 249 F
- PSG 249 F
- THUNDER FORCE 4 249 F
- STREET FIGHTER 2 249 F
- TOURNAMENT FIGHTER 249 F
- WINTER OLYMPICS 249 F
- WIZ'N'LIZ 249 F
- FIFA SOCCER 299 F
- NBA JAM 299 F
- TWO TRIBES (POPULOUS 2) 299 F
- WIMBLEDON 299 F
- WORLD CUP USA'94 299 F
- ART OF FIGHTING 299 F
- PETE SAMPRAS 299 F
- SHINING DARKNESS 299 F
- STREET OF RAGE 3 299 F
- SONIC 3 349 F
- F1 349 F
- VIRTUA RACING 399 F

Saturn

- ✔ **Saturn Console NC**
- BATTLE MONSTERS
- BLUE DETECTIVE
- CLOCKWORK KNIGHT
- CYBER RACE
- DAYTONA USA
- DEADLUS
- GALE RACER
- GOTA
- NEO HIRIDE
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF
- PINBALL
- RAMPO
- RAYEARTH
- RIGLOAD SAGA
- SHINOBIEX
- SUPER MYSTERY MANSION
- VIRTUAL FIGHTER

32 X system

- ✔ **32 X system NC**
- AFTER BURNER
- COLLEGE BASKETBALL
- COSMIC CARNAGE
- DOOM
- FARENHEIT CD
- GOLF MAGAZINE
- METAL HEAD
- MIDNIGHT RAIDERS CD
- SONIC CHAOTKS
- SPACEHARRIER PERFECT
- STAR WARS ARCADE
- SUPER MOTOR CROSS
- SURGICAL STRICKE CD
- TEMPO
- TOC MONTANA
- VIRTUA RACING DX
- WIREHAED CX

NOUS RACHETONS TOUT VOTRE ANCIEN MATERIEL ET VOS JEUX AU PLUS HAUT COURS POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE SATURN NEUVE OU D'UN 32 X

PRIX IMBATTABLES
CONTACTEZ-NOUS !
Vous ne le regretterez pas
LES MOINS CHERS DU MARCHE

Occasions

PLUS DE 5000 JEUX DISPONIBLES

(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers que les jeux neufs.

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nous avons des milliers de jeux à partir de 100 F.*

ECHANGE

*Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre des jeux d'occasion ou **NEUFS**.*

*OCCASION

CARTE DE FIDELITE POUR TOUT ACHAT DE 4 JEUX NOUS VOUS OFFRONS 1 JEU

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Bordeaux	203 , rue Ste Catherine	33000	
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Frédéric Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

❑ Contre remboursement 35 F

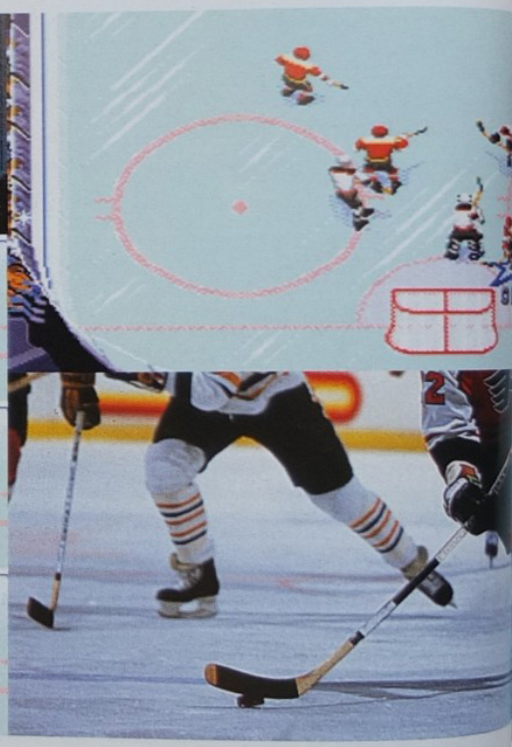
[ ][ ][ ][ ] DATE D'EXP.

[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]

DATE..... SIGNATURE

MEGAFORCE11/94

NHL 95



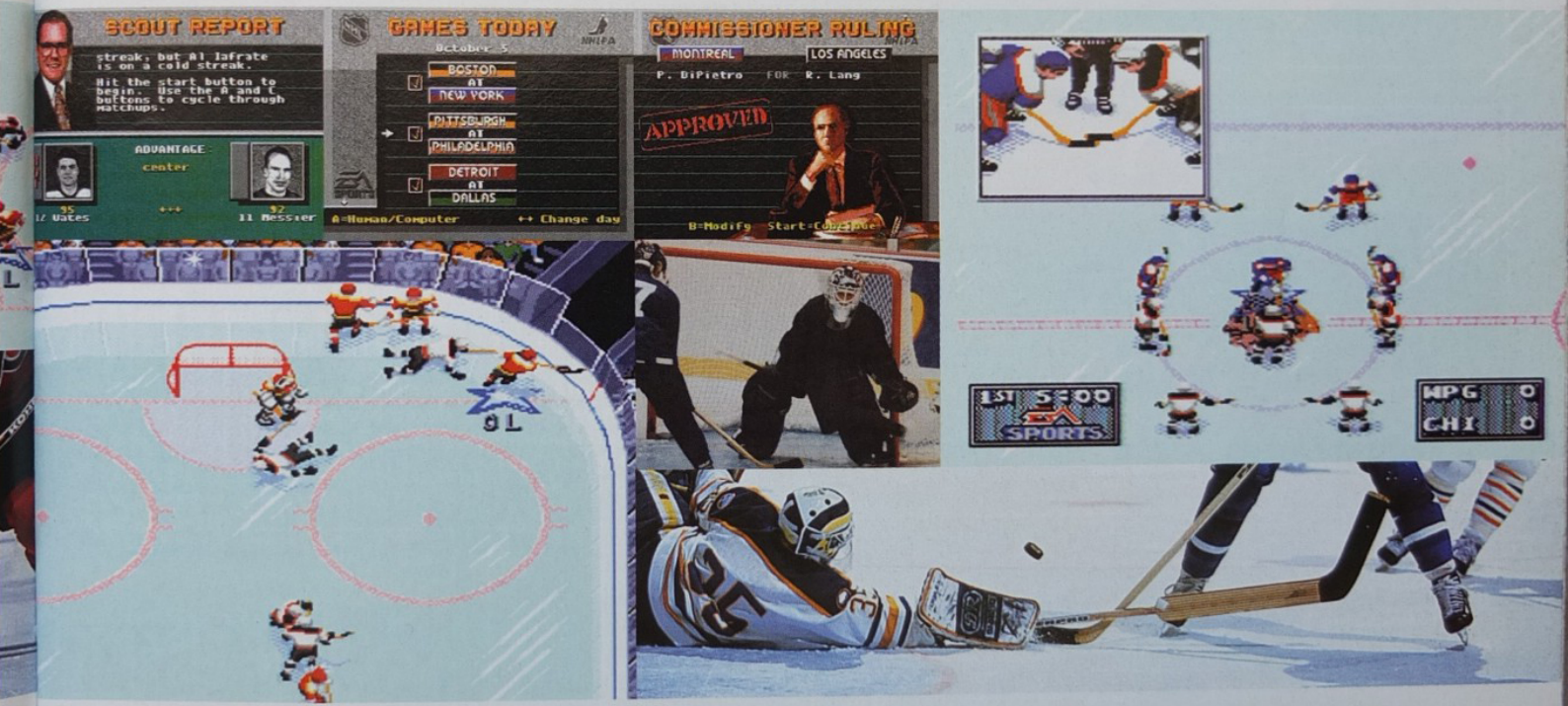
SPORTS
ELECTRONIC ARTS

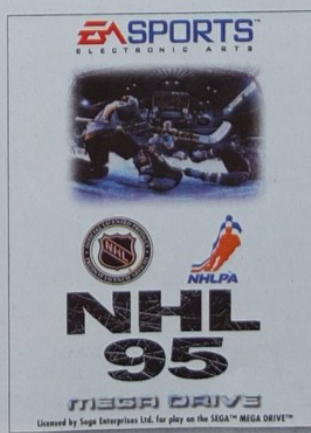
Réservé exclusivement aux pros chevronnés!

Avant d'enfiler vos patins et d'entamer NHL 95, vous devez connaître une règle élémentaire de physique: Que se passe-t-il si un objet immobile est percuté de plein fouet par une force incontrôlable ? Cet objet vous fait repartir avec la même force dans le sens inverse. Cela signifie que si lors d'un slapshot vous faîtes voler le plexiglas en éclat, soyez sûr que l'on vous rendra sans tarder la monnaie de votre pièce. Rien auparavant ne vous avait heurté aussi violemment que NHL 95.

Avant tout, le jeu est rapide. Le niveau technologique atteint par EA Hockey avait déjà cassé la baraque, aujourd'hui NHL 95 l'a littéralement pulvérisée. Mais si vous pensez que vous êtes capable de suivre le rythme, aurez-vous assez de souffle pour disputer les 84 matchs d'actions non-stop d'une saison complète de la NHL? Grâce à une nouvelle animation, et à un nouveau graphisme, on pourrait croire que ces gars sont plutôt sympas, mais en réalité ils sont plus féroces que des grizzlis. Heureusement, le mode de jeu à deux vous offre plus de temps pour vous entraîner à de nouvelles actions: Passes arrière, lancers feintés et plongeons défensifs suicidaires, et avec NHL 95, si vos joueurs ne sont pas capables de réaliser ces mouvements, il est désormais possible d'effectuer des transferts entre les joueurs ou bien de créer entièrement vos équipes.

Préparez-vous! Vous allez être un as de la NHL®!





if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur NHL '95 , téléphonez au 72-17-07-42 ou écrivez à Electronic Arts, 13 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • NHL et le logo de la NHL sont des marques déposées de la National Hockey League et sont utilisées sous licence par Electronic Arts. • NHLPA, National Hockey League Players' Association et le logo de la NHLPA sont des marques de la NHLPA et sont utilisées sous licence par Electronic Arts, Inc. • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts.

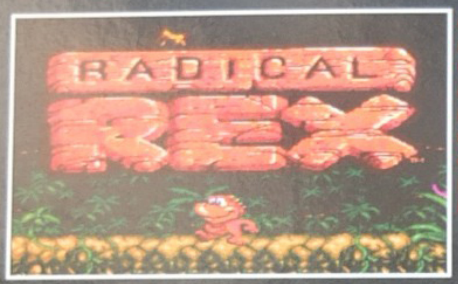
JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN

Vous allez avoir l'honneur d'aller lui chatouiller le fond de l'estomac.

Radical Rex

PREVIEW MEGADRIVE

Vous aurez parfois à parcourir quelques manches bonus.



Le sourire ? C'est normal, il n'en est qu'au début de ses aventures.

Voici la preuve formelle que les rampes de skate existaient déjà dans la préhistoire. Indéniable.

L'histoire ne nous dit pas si la grenouille ici présente voulait devenir aussi grosse que le bœuf, mais en tout cas, elle va être aussi grillée qu'une entrecôte.

Etre un dinosaure ne signifie pas forcément avoir l'air lourd, agressif, gigantesque et accessoirement dévoreur de tout ce qui passe sur son chemin. Il est vrai qu'après Jurassic Park, on peut le croire. Eh bien, que nenni. Il en existe d'autres. Prenez Rex par exemple : on en a vu des plus effrayants. De petite taille, souriant, il gambade joyeusement dans la forêt. Mais ne vous y fiez pas : Rex est maître en arts martiaux et, de plus, il se déplace parfois en skate-board. En fait, Rex est le parfait croisement entre un dinosaure et un dragon et, croyez-moi, le mélange est plutôt détonnant !

JURADICAL REX

Mais on n'est pas là pour parler des manipulations génétiques douteuses qu'a pu effectuer la nature un jour d'égarement. Remarquez, depuis, elle a fait pire (Guy Lux, Bézu... la liste complète serait trop longue). Pour en revenir à Rex, sachez qu'il est issu d'une famille de neuf petits dinosaures. Très vite, il apprit à survivre dans la jungle préhistorique hostile, et se rendit vite compte qu'il était plus doué pour le sport. Il allait vite avoir l'occasion de s'y mettre. En effet, un beau jour, au détour d'un bar, le Hard Grotte Café, il rencontra Maître Laki. Tout de suite, le petit dinosaure se lia d'amitié pour ce scarabée. Ce dernier, pris lui aussi d'affection, lui proposa de lui enseigner l'art du skate-board et du combat. En deux mots, voici le début de l'histoire de Radical Rex. Jeu de plates-formes et d'action par excellence, RR est annoncé en France en décembre prochain.

ÉDITEUR : SONY
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

Certains ennemis, tel ce serpent, sont aussi voraces que rapides.

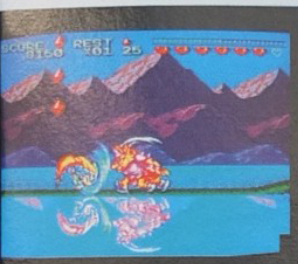
Un dinosaure pendu à une liane ? Faut que j'arrête, j'vous dis.

Ne vous montez pas la tête, cet oiseau d'un autre temps s'en chargera.

Voici quelques-unes des mimiques que vous fera Rex pendant son exploration.

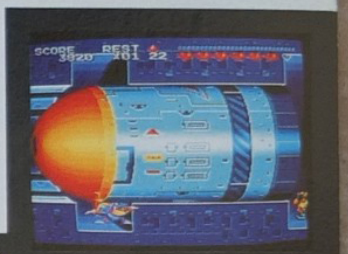
KONAMI

SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.



▲ Sparkster ▶

DISPONIBLE EN OCTOBRE



▲ Sparkster

▼ Tiny Toon ▶

JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10 *

WILD'N WACKY SPORTS®

ACME® ALL-STARS

TINY TOON Adventures®

▲ Tiny Toon

36 68 11 00 .TINY TOONS *

DISPONIBLE DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

ANIMANIACS®

▲ Animaniacs ▶

DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE

*(2,19 F/Min.)

SEGA MEGA DRIVE

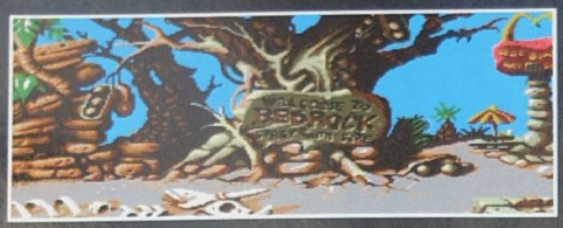
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami ® is a registred trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd TM & © 1994.

KETCHUM ADVERTISING

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEWS

JAPAN



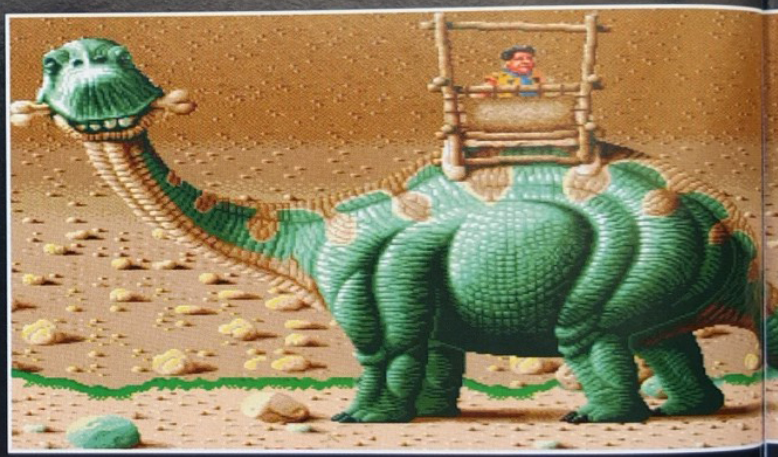
À l'époque préhistorique, il y avait déjà des Mac Donald mais, au lieu d'utiliser de la viande de chien, les autochtones chassaient les dinosaures pour faire leurs hamburgers.

Fred est déjà parti au travail car sa maison est vide.

Reviens, Bamm-Bamm, il y a les mêmes à la maison !

The Flintsto

PREVIEW MEGADRIVE



Le film vous a plu ? Ne me dites pas que vous ne l'avez pas vu ! Inutile de courir, c'est trop tard maintenant, mais vous allez pouvoir vous consoler sur Megadrive avec le jeu, qui lui ressemble d'ailleurs beaucoup. La "Flintstones mania" est en route et vous l'avez peut-être remarqué en circulant dans les grandes surfaces. J'ai déjà une gomme silex et je pense m'acheter un jeu d'échecs dont les pièces sont vraiment rigolotes. C'est dingue non ?

TIRÉ DU FILM

Des ressemblances avec le film, il y en a plein. Vous retrouverez par exemple toute la famille Flintstones, Fred, Wilma et leur bébé Pebbles. Je n'oublie pas non plus Dino, leur dinosaure domestique. Il y aura aussi les Rubble, Barney, Betty et leur enfant adoptif Bamm-Bamm. Les Flintstones et les Barney sont des familles très unies et Fred n'a pas hésité une seconde à leur donner toutes ses économies pour qu'ils puissent adopter Bamm-Bamm ! C'est pas gentil, ça ? Mais j'vous raconte pas, ensuite, les embrouilles avec sa femme... Tout comme le film, le jeu raconte les déboires de Fred qui, trop incrédule, s'est encore fait avoir. En effet, Fred travaille à la carrière comme simple ouvrier et se retrouve tout à coup à un poste très important dans la compagnie. Jusque là, pas de problème. Mais voilà que le vice-président, Cliff Vandercave, profite de l'ignorance de Fred pour se faire encore plus d'argent. Miss Stone, la pulpeuse secrétaire de Fred, est aussi dans le coup ! On ne peut vraiment pas se fier aux femmes... Peu à peu, Fred se retrouvera dans de beaux draps ! Ses amis ont été kidnappés et il doit maintenant les libérer.

Bon, qu'est-ce que fais ? J'vais me coucher ou j'continue ? Non, j'vais me coucher !

L'HUMOUR, ÇA COMPTE AUSSI !

The Flintstones est un jeu de plates-formes de 15 niveaux répartis dans 6 régions. Tout commence par la carrière où travaille Fred ; ensuite, vous irez en ville, puis dans la jungle, vers les volcans, dans les régions glacées et enfin vous vous retrouverez face à une machine géante. Avec trois vies au départ et deux continues, vous aurez bien du mal à vous défaire de plus d'une douzaine d'ennemis préhistoriques. Parmi toutes ces bestioles, vous rencontrerez le célèbre "Pig O Sawrus", un étrange animal qui se place sous l'évier et qui avale tous les détritus, il y aura aussi des mammouths, des oiseaux, des gorilles, des orang-outans et, bien entendu, des dinosaures comme le tricératops, le T-Rex ou le stégosaure. En un mot, vous serez bien accompagné ! Et si je vous disais qu'il aura aussi des passages secrets ?

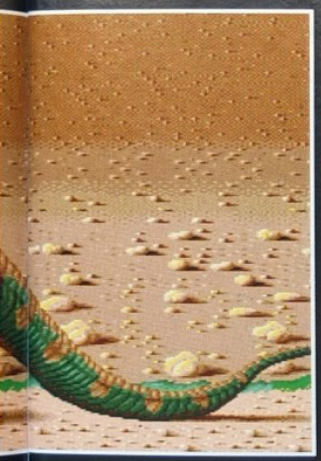
APAN • USA • EUROPE • JAPAN • U

Proute... Pardon, mais ça m'aide à monter.

Ah non ! Pas question d'aller vers les volcans.

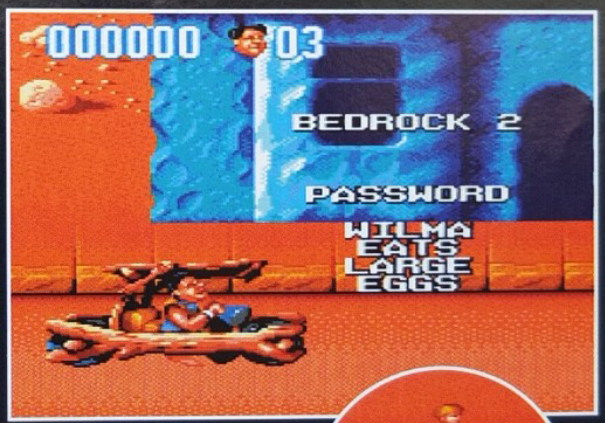
ones

Bamm Bamm, rapporte-moi ces diamants et tu auras une sucette.



Prend cet os et attend moi ici, mon brontosaure ! Quelle autorité...

Ce n'est pas une blague, mais Wilma mange réellement de gros œufs.



C'est exact, mais ce n'est pas tout car les "passwords" seront aussi de la fête.

ET LES BOSS DE FIN AUSSI !

Avant de pouvoir changer de région, Fred devra encore affronter un ennemi de taille. Le premier sera un homme de Cromagnon, le second un T-Rex à moitié endormi, le troisième un tigre, le quatrième un ptérodactyle qui lance des rochers sur la tête de Fred, le cinquième un mammouth des glaces et, enfin, le plus horrible de tous, Cliff Vandercave en personne ! Heureusement, tout au long de son aventure, Fred pourra ramasser différentes options et surtout se nourrir correctement de viandes et de légumes. Sacré Fred, on comprend pourquoi il est si gros maintenant ! La version du jeu que nous avons reçue n'étant pas complète, nous n'avons pas pu vous montrer des photos de tous les niveaux. Ne loupez pas le test pour tout savoir. Yaba daba dou...

ÉDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITÉ : DECEMBRE 94

Moi aussi, je danse le MIA.

TELEX

MEGARACE NOMINÉ

Le CD-Rom français Megarace, de la société Cryo, a été nominé dans la catégorie "Meilleur jeu informatique de 1994" par l'Academy Of Interactive Arts And Science Awards, les Oscars américains de l'interactivité. Dans cette catégorie, les autres nominés sont : 7th Guest de Virgin, Myst de Broderbund (très prochainement converti sur Mega-CD par Sunsoft) et Return To Zork d'Activision, tous trois d'origine américaine. La cérémonie de remise aura lieu le 5 novembre 1994 au Wilshire Theater à Beverly Hills. Elle sera retransmise en direct sur TBS (ça tombe bien, on ne reçoit pas cette chaîne ici), devant un public estimé à 60 millions de téléspectateurs. Leslie Nielsen, le jeté de la tête de la série des "Y'a-t-il un flic pour sauver..." sera le principal présentateur.

COMPLÈTEMENT INCOMPATIBLES !

Pour mettre un terme à toutes les rumeurs qui peuvent courir autour d'une compatibilité entre la Saturn et la Megadrive, Sega Of America a mis les point sur les "i", les barres aux "t" ainsi que les petits ponts au "m" en déclarant :" Les jeux sur Megadrive ne fonctionneront pas sur Saturn". Est-ce bien clair ?!

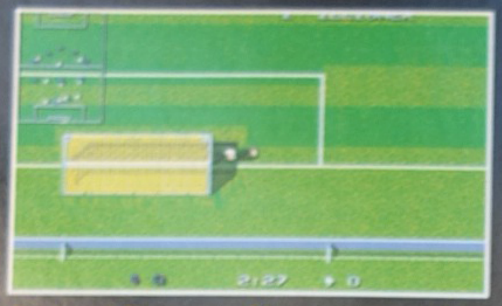
SEGA ENTRE DANS LE CAPITAL DE ROCKET SCIENCE

En entrant dans le capital de cette société californienne, Sega veut s'implanter sur le marché des CD-Rom PC qui représente aujourd'hui près de 1 milliard de dollars de chiffre d'affaires. À ce propos, Paul Rioux, executive Vice President of Sega Of America, a déclaré : "Nous croyons que les jeux développés par Rocket Science sont les meilleurs possibles sur ce type de support et apporteront à Sega le plus que la société ne possède pas pour l'instant".

Perdu dans un jeu ?
3615
MEGAFORCE
RUBRIQUE S.O.S

Quoi ?! Qu'entends-je ? On peut jouer à quatre joueurs ?

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE



C'est peut-être un peu bizarre comme style, mais il paraît que c'est efficace.

Si vous regardez bien la sélection française, vous remarquerez que Dino Dini est entièrement d'accord avec le sélectionneur national, puisque JPP n'a pas été inscrit dans la liste.

Dino Dini's S

PREVIEW MEGADRIVE

Après les buteurs, les dangers publics, les magouilleurs, une nouvelle race de footballeurs : les brouteurs.

Dans la série "on aime le football" voilà une nouveauté sur Megadrive : Dino Dini's Soccer. Aux ignares qui ne savent pas qui est Dino Dini et qui pensent que c'est un ancien joueur italien de football qui a donné son nom à une simulation, je dis : non. ils ont tout faux (ou presque). Ce qui est vrai, c'est que Dino Dini a du sang italien. Pour le reste, apprenez que c'est lui qui a mis au monde, après un accouchement sans douleur, le très célèbre Kick Off. Eh oui, pas moins que ça. Il est bien évident que vous le connaissez tous, et que avez tous, un jour ou l'autre, pris votre pad pour taper joyeusement dans la baballe virtuelle.

DIS NOUS DINO...

Ben oui, on aimerait bien savoir de quoi il s'agit. Personne ne vous dit jamais rien, et vous êtes les laissés pour compte de la société française. Mais vous, vous voudriez bien savoir ce que Dino nous a préparé. Du calme tout le monde, MegaForce est là. Leçon numéro un (faites chauffer les stylos) : Dino Dini's Soccer est une adaptation sur console de Goal !, le jeu à succès sur Amiga ST et PC. Non, les mauvaises langues se taisent : cette version a été améliorée, et n'a pas été conservée dans sa version originale. Comme quoi, tout le monde ne tombe pas dans la facilité. Leçon numéro deux : Dino Dini's Soccer est conçu selon le même principe que Kick Off, avec les défauts en moins (du moins l'espérons-nous de tout notre cœur de footballeurs virtuels).

Tout comme dans Kick Off, les options de jeu sont nombreuses.

22 JAMBES POUR UN BALLON...

Ce qui fait le succès du foot, et qui déchaîne les passions, les cris, les pleurs, c'est le beau jeu. Vous me direz que le foot ne déchaîne pas que ça, et qu'à cause de lui, certains ont été enchaînés. Mais bon. Donc, le beau jeu doit être l'apanage de toute rencontre de football, et ainsi de toute simulation. Avec Kick Off, c'était plutôt réussi. D'accord, certains ont dû piquer de sérieuses crises de nerfs au début pour manier le jeu, mais que voulez-vous, ce sont les conséquences du réalisme. Et puis, après tout, vous avez dû vous en remettre. Mais avouez que le résultat final était plutôt beau. Eh bien il semble, d'après ce que nous avons pu voir, que Dino Dini's Soccer ait conservé les qualités de son prédécesseur. Nous allons donc pouvoir faire évaluer, avec la gaieté qui est la nôtre, tous les petits bonhommes en leur faisant exécuter des prouesses techniques. D'ailleurs, comme vous pouvez le voir sur les photos, les sprites sont un peu plus grands que dans la version précédente. Vous pouvez donc aller revendre vos loupes binoculaires aux puces, elle ne vous serviront pas pour Dino Dini's Soccer.

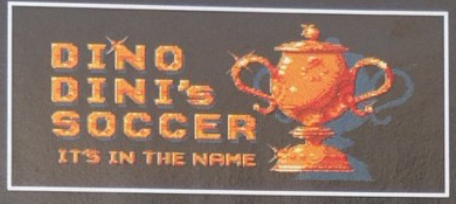
CE SOIR, ON VOUS MET LE FEU...

Refaire l'histoire ? Non, ce n'est pas un rêve, c'est la réalité. Avec cette nouvelle œuvre de Dino Dini, vous pourrez choisir une des équipes de la dernière Coupe du Monde, dans son véritable groupe, et rejouer la compétition (si pos-

Décidément, j'aurais fait un très

Je vous promets qu'au centre, c'est moi. Et je ne vous raconte même pas le but que je vais marquer. Dommage, vous serez obligés de me croire sur parole.

"Oh là là, mon petit Jean-Michel, après cette faute, ils n'iront pas passer leur vacances ensemble."



"Dino Dini's Soccer" ou comment profiter de son nom pour faire connaître un jeu.

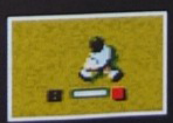
occer

Un de vos joueurs a un petit coup de pompe ? Pas de problèmes, faites le remplacer.

sible, essayez de marquer des buts en finale). Si vous trouvez ça trop long, ou qui sait, trop facile, vous pourrez jouer un tournoi, ou un championnat : vous avez le choix, puisque Dino Dini' Soccer vous propose 99 équipes. En tout cas, on espère franchement qu'on va pouvoir s'éclater, et je vous promets qu'on va mettre le feu... Le résultat du match ? C'est pour bientôt dans le zapping..

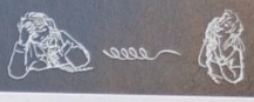
ÉDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

Pour des actions dans ce genre, la vue sera un peu plus lointaine. Courez vite rechercher vos loupes binoculaires. Vous en aurez peut-être besoin finalement.



Ça a beau être un sport d'homme, il faut quand même y aller doucement avec les tibias des autres.

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07



J'AI HONTE
car je ne sais pas danser !
36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart !
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Es-tu prêt pour ta *première* fois ?
36 70 21 07

Comment embrasser les filles !
36 70 21 07

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDEPENDANCE !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 07

Sur le 36 15 *CANAL 21*
"GAGNEZ"
des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

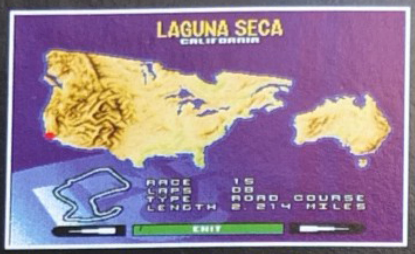
BOXPHONE
NOUVEAU
Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au
36 68 21 41

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ?
36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

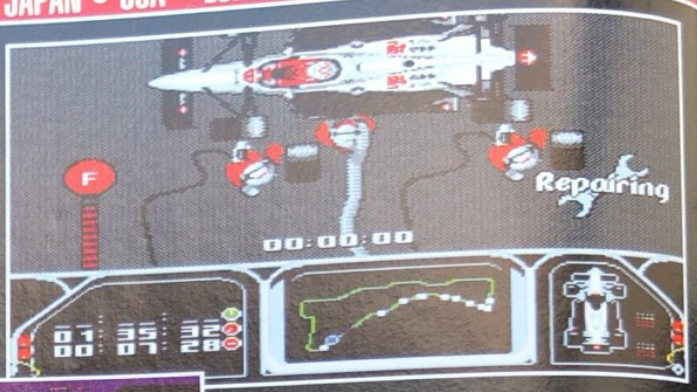
Tu veux gagner une console 3 D O ?
36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101



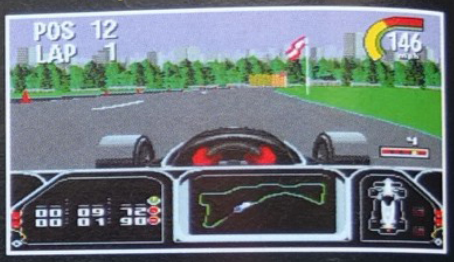
L'Indycar n'est pratiquée qu'aux États-Unis, et son temple se trouve à Indianapolis. Mais on pourra quand même faire un peu de tourisme aux States.

Flash d'informations : après les récents incidents survenus au cours des ravitaillements d'essence, la Fédération Internationale des Sports Automobiles a pris une grande décision : il sera interdit de fumer dans les stands. Enfin une brillante idée (et fumante).



Si dans les stands vous êtes maître de votre véhicule en choisissant vos équipements, il n'en est pas toujours ainsi sur les circuits.

Dans notre séquence humour : "On voit très nettement ici que la Formule Indy est plus rapide que la Formule 1."



Newman Haas Indycar

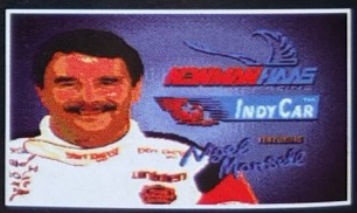
PREVIEW MEGADRIVE

Dans le numéro que vous tenez précieusement dans vos mains fébriles à l'idée de découvrir mille et une merveilles, vous pouvez constater que nous testons rien que pour vous une simulation de Formule 1 dédiée à Nigel Mansell, ce fabuleux pilote qui, après avoir abandonné la compétition de F1 voici un petit peu plus d'un an va y revenir (maintenant qu'il n'y a plus de concurrence...).

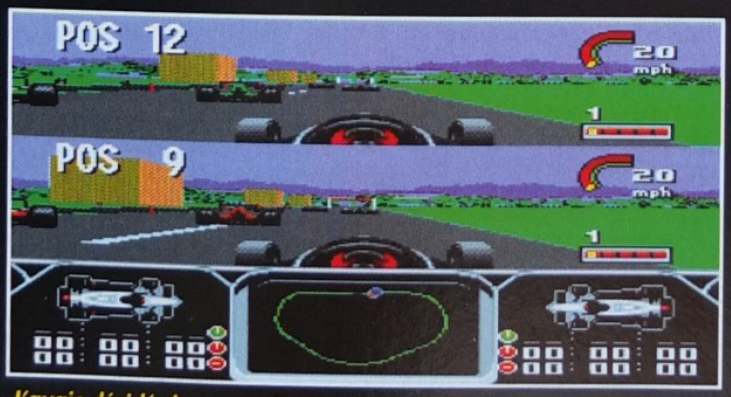
D'accord, cette simulation ne s'annonce peut-être pas sous les meilleurs auspices, mais bon, on n'est pas là pour parler de ce jeu.

Revenons à nos moutons. Ayant reçu un jeu nommé "Newman Haas Indycar", je m'empresse d'allumer ma Megadrive préférée, et paf ! Qui vois-je apparaître sur mon écran ? Je vous le donne en mille. La bouille joviale de Nigel Mansell. Damned. Ils l'ont retrouvé !

Une petite présentation des options qui me fait beaucoup penser à Virtua Racing Deluxe. Mais il n'y a rien à dire, c'est joli.



Ouais, je suis d'accord, le nom de Nigel Mansell n'apparaît pas dans le titre du jeu, mais sur l'écran de présentation, on ne voit que lui.



J'avais décidé de me confronter à l'ordinateur, mais après quelques tours, je lui ai laissé sa chance en allant embrasser un mur beaucoup plus solide que moi.

NIGEL MANSELL FAIT DU VTT...

Mais oui, c'est bien lui. Il était parti tranquillement de la F1 pour prendre un peu de repos mérité après toutes ses victoires et se consacrer, le temps d'une saison, à un sport franchement proche de la Formule 1 : l'Indycar. Eh bien, il a à peine eu le temps de finir la saison et de tourner le dos, qu'un jeu illustre déjà ses courses en Formule Indy. Bon, alors j'ai un scoop : Mansell, lorsqu'il n'est pas pris par les courses le week-end, fait du VTT et des compétitions inter-quartiers. Alors, à quand le jeu "Mansell's VTT Championship" ?

UNE NOUVELLE DISCIPLINE

Ceci dit, il est vrai que c'est la première simulation d'Indycar sur console. Mais tout ceci reste de la compétition automobile : arrêt au stand, qualif', réglages des voitures... Dans la réalité, la Formule Indy est plus rapide que la F1, mais sur écran, est-ce qu'on peut se rendre compte ? Promis, on vous donne la réponse très bientôt.

ÉDITEUR : ACCLAIM

DISPONIBILITÉ :

IMAGESOFT

Disney SOFTWARE

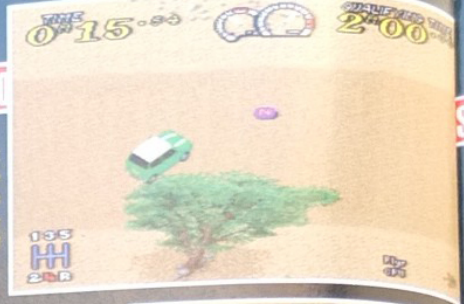
LA MICKEY MANIA DEFERLE SUR LA FRANCE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

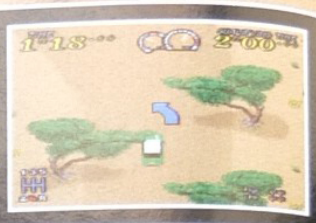
MEGA DRIVE MEGA-CD

"Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is a Disney Software/Sony Imagesoft co-production. © The Walt Disney Company. "Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse" is distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. Sony is a registered trademark of Sony Corporation. Imagesoft is a registered trademark of Sony Electronic Publishing Company. © 1994 Sony Electronic Publishing Company. All rights reserved. Sega Mega Drive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

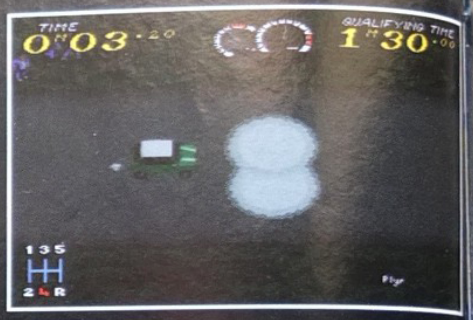


Ramassez un max d'options, elles ne pourront qu'être utiles pour l'avenir. Assurez donc vos arrières !

Avant chaque départ, il faudra payer son incription.



Dans le désert, les arbres ne vous feront pas que de l'ombre.



La nuit, tous les chats sont gris. Dans PowerDrive, y'a pas de chat. Le problème est donc réglé !

Réparer son bolide, ce n'est pas toujours passionnant, mais souvent utile, voire très utile !

Powerdrive

PREVIEW MEGADRIVE

Un, deux, trois, partez ! Super, on peut se casser !

Qui n'a jamais rêvé de faire le tour de tous les rallyes automobiles du monde ? Qui n'a jamais rêvé de rouler en Williams 16 soupapes, en Cinquecinto Turbo, en Lancia Intégrale de la mort qui tue avec ses deux cents et des cacahuètes de bourrins aux fesses ? Hein, qui ? Je vous le demande... US Gold répond à nos petits problèmes avec l'arrivée prochaine -en décembre- de PowerDrive, un jeu de bagnoles pas piqué des vers qui vous transportera sur tous les terrains du monde. Du désert en passant par la Corse, des montagnes enneigées des Alpes aux marécages africains, du pays vous allez en voir et pas qu'un peu !

UN JEU D'ARCADE PLUS QU'UNE SIMULATION

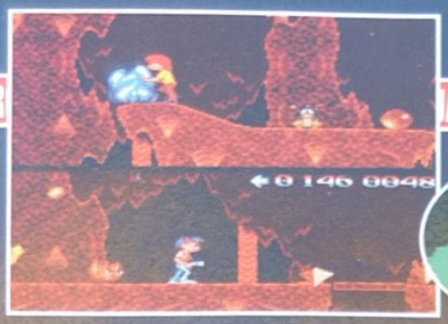
Tout commence dans le meilleur des mondes, alors qu'un menu de présentation vous propose deux voitures différentes. Vos thunes à la main, votre regard rivé sur le bolide de vos rêves. Crotte, zut, flute, vous n'avez pas assez de sous pour vous offrir LE bolide qui vous ferait plaisir. Du coup, vous vous rabattez sur un modèle moins cool, moins confortable, moins rapide, mais rassurez-vous, qui booste tout de même.

SACHEZ GÉRER VOS THUNES

Comme c'est souvent le cas dans ce genre de simulations, souvenez-vous de Super Sprint, vous pourrez, en fonction des options que vous ramassez sur la route et de votre classement, gagner de l'argent qui, plus tard, vous permettra de customiser votre véhicule. Ne gaspillez cependant pas tout, car de nombreuses réparations parfois onéreuses pourront également intervenir ici et les 28000 brouzoufs mis à disposition au départ partiront comme sable au soleil ou au vent, je ne sais plus trop ! Avec des conditions climatiques différentes, la possibilité de jouer à huit dont deux simultanément, ce nouveau titre d'US Gold pourra séduire. Watch Out PowerDrive, il sera dispo en décembre. Et Viva Williams (normal, c'est ma caisse).

EDITEUR : US GOLD
DISPONIBILITE : DECEMBRE

Lorsque deux voitures sont sur la pistes, les chocs sont parfois involontaires, d'autres fois non !



Ohé, y'a quelqu'un ?

EUR JAPAN • USA • EUROPE •

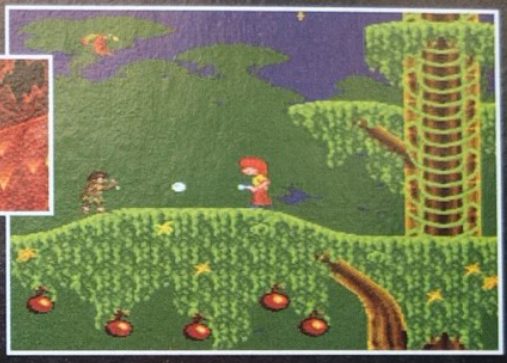
Pousse-toi de là que je passe.

Mighty Max

PREVIEW MEGADRIVE

Moi cannibale et toi bientôt mourir.

Blink, blink, blink... Humm, ça rapporte des points tout ça !



Bonjour monsieur, je ne faisais que passer...

Mighty Max est un jeu de plates-formes pour un ou deux joueurs dont l'écran est divisé dans le sens horizontal lorsqu'il se joue à deux simultanément. Au début, vous devez sélectionner votre héros et pour cela, vous avez le choix entre trois personnages avant de pouvoir partir à l'assaut des vingt-cinq niveaux qui constituent ce jeu. Vous aurez également le choix entre deux niveaux de difficulté (facile ou normal) et la possibilité vous sera donnée d'entrer un password pour aller directement au niveau de votre convenance. Grâce à des continues, vous aurez des chances supplémentaires de rester en vie et en cherchant bien, vous découvrirez aussi des stages bonus très bénéfiques pour votre score dans lesquels vous devrez ramasser le maximum d'objets avant la fin du compte à rebours.

JE SAIS TOUT FAIRE !

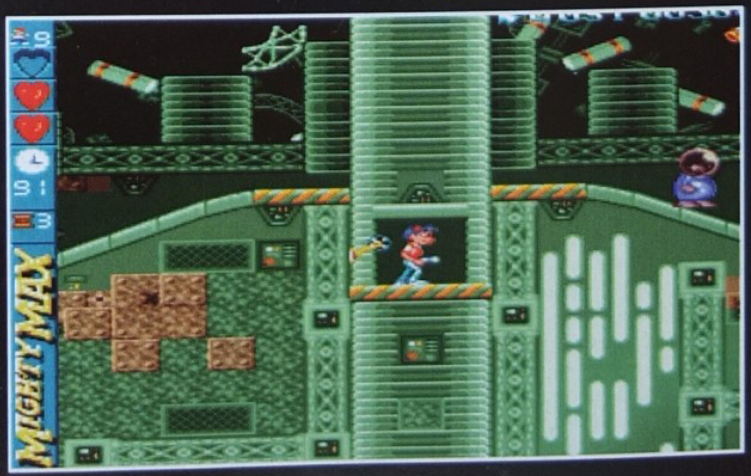
Si vous le dites... Effectivement, vous savez sauter très haut grâce à vos super baskets mais ce n'est pas tout. Vous pouvez porter des objets, les lancer ou les pousser, vous pouvez vous baisser pour éviter quelque chose et même ramper pour entrer dans des passages très étroits. Et pour vous défendre, vous avez une arme un peu particulière qui lance des boulettes tranquillisantes. Pas question de tuer quelqu'un, monstre ou pas ! Vous ne faites que de passer et si vous assommez un gars par-ci par-là, c'est juste pour ne pas qu'il vous ralentisse en vous racontant sa dernière partie de boules... Pour un Indiana Jones de 12 ans, vous êtes bien débrouillard !

ÉDITEUR : OCEAN
DISPONIBILITÉ : FIN NOVEMBRE 94

Cette manette doit bien servir à quelque chose, nom de nom !

Les dents de la mer, vous connaissez ?

Ounga bonga !



TELEX

VIRTUA FIGHTER 2 SATURN ?

Virtua Fighter version Saturn sort le 22 novembre. La suite de ce vénérable jeu de baston en 3D polygonale, alias Virtua Fighter 2, est d'ores et déjà prévue pour le milieu de l'année prochaine. Deux nouveaux persos et des graphismes améliorés, tels seront entre autres les ingrédients de cette nouvelle version. Patience donc.

UNE CONSOLE ARCADE SEGA ?

La dernière génération des cartes-mères des bornes arcades Sega est appelée Model 2 et est notamment utilisée pour les jeux Daytona USA, Virtua Fighter 2, Virtua Cops et Desert Tank. Mais il s'avèrerait que l'AM 2, Département de Sega, prépare pour dans deux ans une console basée sur cette carte Model 2. Jouer à des jeux d'arcade chez soi, ce n'est plus du domaine du rêve.

LA CARTE MODEL 2 DE SEGA

Les cartes-mères Sega font l'objet de recherches approfondies dans la section AM 2 (Section Arcade Machine 2). La nouvelle génération de CPU a débuté avec le Model 1, model fonctionnant dans Virtua Fighter, entre autres jeux d'arcade. Cette carte tournait à une fréquence de 30 Hertz soit une période de 1/30 secondes. En bref, cela permettait de gérer des animations de 30 images par seconde. Maintenant Sega en est au Model 2 (Virtua Fighter 2, Daytona USA). Celle-ci double les capacités du Model 1 à savoir qu'elle tourne à 60 Hertz soit qu'elle anime pas moins de 60 images par seconde. Grâce à cette carte, les machines arcade peuvent afficher des mapings de textures en plein écran et en temps réel avec une fluidité déconcertante. Le CPU Model 3 est de plus en cours de développement. Mais jusqu'où ira Sega ?

3615 MEGAFORCE
des cadeaux pour vous !

Vous devrez choisir un personnage parmi les quatre proposés. Vous pourrez également jouer à deux à tour de rôle.

Ces drapeaux servent de relais de sauvegarde.

"Halte, on ne passe pas." "Bah pourquoi ?"

Hurricanes

PREVIEW MEGADRIVE

J'aimerais, si ce n'est pas trop demander, qu'on m'explique le rapport entre un pirate et un footballeur.

Si vous tirez dans l'hélice, je ne donne pas longtemps à vivre à votre ballon.

Les Hurricanes ont tout un passé derrière eux. Nés d'un dessin animé, cette équipe de foot appartient à Amanda Carey, et constitue l'héritage que lui a légué son père. Bien piètres joueurs, les Hurricanes ont été repris en main par Cal Casey, un célèbre manager, sorti de sa retraite par Amanda. Tous les deux se sont juré de remettre en forme l'équipe, et ils vont s'y employer à fond ! Mais ce n'est pas vraiment rose pour une femme de s'imposer à tous ces footballeurs. Et la mère d'Amanda s'en effraie. Elle lui pose donc un ultimatum : si les Hurricanes ne sont pas sortis de l'ombre à la fin de la saison, et si Amanda n'a pas son diplôme, elle revend l'équipe. Et devinez qui se propose pour le rachat ? Stavros Garkos, le propriétaire de l'équipe des Gorgons, principal concurrent d'Amanda et des siens.

AMANDA DÉLIRE

Justement, les Gorgons font parler d'eux. Ne reculant devant rien, les ignobles lancent un défi aux Hurricanes : Stavros Garkos les invite à un match. Mais attention ! Si les Hurricanes parviennent à gagner la rencontre, Garkos s'engage à verser 100 000 dollars à une œuvre de charité. Mais si les joueurs d'Amanda sont battus, alors le monde aura la preuve que les Gorgons sont les meilleurs. Relevé ! Tout de suite, la presse s'empare du scoop : les Hurricanes vont à nouveau affronter les Gorgons. Le premier à l'annoncer est Winston Honeychurch, de la chaîne de télévision américaine G.S.T.V. Et c'est lui qui va nous faire vivre les aventures de Cal, Stats, Rude et Amanda, tout ça en live. Un vrai remake du débarquement en Somalie.

Un footballeur en prison ? Cela faisait longtemps.

C'est la totale, des caméras sont placées dans toute l'île, des flashs d'infos toutes les 10 minutes. Bref, les téléspectateurs pourront s'y croire.

ÉDITEUR : US GOLD
DISPONIBILITÉ : DÉCEMBRE 94

La blague de Denisot : qui est grand, blond, et s'accroche aux lianes dans la jungle ? Tarzan ? Non, un footballeur.

LES JEUX À VENIR

Tous les jeux qui sont présents dans cette liste, nous ont été fournis par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive et les dates de ne sont données qu'à titre indicatif et peuvent être sujettes à modification.

MEGADRIVE

RED ZONE	TIME WARNER	18 NOVEMBRE
GENERATIONS LOST	TIME WARNER	18 NOVEMBRE
RISE OF THE ROBOTS	ACCLAIM	NOVEMBRE
LE COBAYE	TIME WARNER	18 NOVEMBRE
ADDAMS FAMILY VALUE	OCEAN	NC
ELITE	OCEAN	NC
SUPER OFF ROAD	SONY	NC
THE FLINTSTONES	OCEAN	DECEMBRE
MIGHTY MAX	OCEAN	DECEMBRE
PENAL COLONY	SONY	NC
PITFALL	ACTIVISION	DECEMBRE
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	JANVIER
WOLVERINE	ACCLAIM	DECEMBRE
NEW MAN HAAS	ACCLAIM	DECEMBRE
WWF RAW	ACCLAIM	DECEMBRE
PINKIE	SONY	NC
STARGATE	ACCLAIM	JANVIER 95
TRUE LIES	ACCLAIM	JANVIER 95
SPIDERMAN TV	ACCLAIM	JANVIER 95
QUATTERBACK CLUB'95	ACCLAIM	JANVIER 95
MICKEYMANIA	SONY	NOVEMBRE
MEGA BOMBERMAN	VIRGIN	NOVEMBRE
ECCO THE DOLPHIN 2	SEGA	NOVEMBRE
SHINING FORCE 2	SEGA	NOVEMBRE
ROCK AND ROLL RACING	INTERPLAY	DECEMBRE
DEMOLITION MAN	VIRGIN	MARS 95
GOAL	VIRGIN	NOVEMBRE
JIMMY WHITE'S SNOOKER	VIRGIN	DECEMBRE
PAGE MASTER	VIRGIN	DECEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
LION KING	VIRGIN	NOVEMBRE
LETHAL ENFORCER II	KONAMI	NOVEMBRE
SPARKSTER	KONAMI	NOVEMBRE
ANIMANIACS	KONAMI	DECEMBRE
PROBOTECTOR	KONAMI	NOVEMBRE
TINY TOON ACME ALL STARS	KONAMI	NOVEMBRE
THEME PARK	ELECTRONIC ARTS	FEVRIER 95
SHAQ FU	ELECTRONIC ARTS	28 OCTOBRE
SYNDICATE	ELECTRONIC ARTS	2 DECEMBRE
FIFA II	ELECTRONIC ARTS	11 NOVEMBRE
NBA LIVE 95	ELECTRONIC ARTS	28 OCTOBRE
JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	18 NOVEMBRE
PGA TOUR GOLF III	ELECTRONIC ARTS	18 NOVEMBRE
WORLD CUP RUGBY'95	ELECTRONIC ARTS	2 DECEMBRE
BUBSY II	ACCOLADE	NOVEMBRE
WOLVERINE	ACCLAIM	DECEMBRE
LES SCHTROUMPFS	INFOGRAMES	DECEMBRE
DINO DINI'S SOCCER	VIRGIN	DECEMBRE
POWER DRIVE	US GOLD	DECEMBRE
HURRICANES	US GOLD	DECEMBRE
JURASSIC PARK RAMPAGE	SEGA	DECEMBRE
DYNAMITE HEADDY	SEGA	DECEMBRE

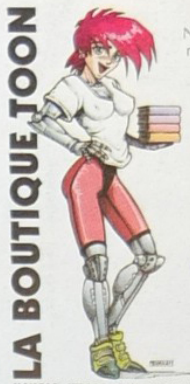
MEGA-CD

ANOTHER WORLD II	VIRGIN	NC
LEATHER ENFORCERS II	KONAMI	NC
LINKS	VIRGIN	NC
DEMOLITION MAN	VIRGIN	MARS 95
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
DRAGONS LAIR	SEGA	NC
SPACE ACE	SEGA	NC
MICKEYMANIA	SONY	NOVEMBRE
ESPN BASEBALL	SONY	NOVEMBRE
3 NINJAS GO TO JAPAN	SONY	NOVEMBRE
JOHNNY MNEMONIC	SONY	NOVEMBRE
FRANKENSTEIN	SONY	NOVEMBRE
NBA JAM	ACCLAIM	DECEMBRE
LETHAL ENFORCERS	KONAMI	DECEMBRE

GAME GEAR

CAESAR PALACE	VIRGIN	NC
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	DOMARK	NC
SHINING FORCE	SEGA	NC
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	DECEMBRE
MONSTER TRUCKS WARS	ACCLAIM	7 DECEMBRE
WWF RAW	ACCLAIM	7 DECEMBRE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER'94	ELECTRONIC ARTS	2 DECEMBRE
JOHN MADDEN	ELECTRONIC ARTS	DEBUT JANVIER 95
POWER RANGERS	SEGA	DECEMBRE
SONIC TRIPPLE TROUPLE	SEGA	NOVEMBRE
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	SEGA	NOVEMBRE

LA BOUTIQUE TOON



MANGAS - VIDEOS - OAV - GOODIES
PAR CORRESPONDANCE

EXPÉDITION IMMEDIATE
Nous expédions votre commande le jour même de sa réception ! (les commandes du week-end partent le lundi)

A VOTRE SERVICE
Pour toute question, suivi de livraison, nouveautés, sorties reportées, nous sommes à votre disposition par minitel, téléphone ou courrier !

CATALOGUE COULEUR GRATUIT
Résumés, photos couleur... Il suffit de nous le demander ! En plus, vous recevrez automatiquement des informations sur nos nouveautés !

PP-CARD, CARDASS, RAMICARD...
Les goodies sont arrivés !

DRAGON BALL / DRAGON BALL Z Vidéos Secam, version française
- ❑ 1 «A la poursuite de Garlic» 137 F
- ❑ 2 «Le robot des glaces» 137 F
- ❑ 3 «Le combat fratricide» 137 F
- ❑ 4 «La menace de Namek» 137 F
- ➤ ❑ 5 «Revanche cooler» 12/94 147 F
- ➤ ❑ 6 «100000 guerriers...» 12/94 147 F
- ➤ ❑ 7 «L'offensive des...» 12/94 147 F
- ➤ ❑ 8 «Broly le guerrier» 12/94 147 F
- ❑ 4 volumes au choix 497 F
- T-Shirt «Trunks» ❑ M ❑ L 97 F
- T-Shirt «Gohan» ❑ M ❑ L 97 F

Mangas Dragon Ball 192 P N&B
- ❑ Tome 1 «Sangoku» 37 F
- ❑ Tome 2 «Kamehameha» 37 F
- ❑ Tome 3 «L'initiation» 37 F
- ❑ Tome 4 «Le tournoi» 37 F
- ❑ Tome 5 «L'ultime combat» 37 F
- ❑ Tome 6 «L'empire...» 37 F
- ❑ Tome 7 «La menace» 37 F
- ❑ Tome 8 «Le duel» 37 F
- ❑ Tome 9 «Sangohan» 37 F
- ➤ ❑ Tome 10 «Le miraculé» 37 F
- ➤ ❑ Tome 11 «Le grand défi» 37 F

AKIRA Album 192 Pages Couleur
- ❑ Tome 1 «L'autoroute» 97 F
- ❑ Tome 2 «Cycle Wars» 97 F
- ❑ Tome 3 «Les chasseurs» 97 F
- ❑ Tome 4 «Le réveil» 97 F
- ❑ Tome 5 «Désespoir» 97 F
- ❑ Tome 6 «Chaos» 97 F
- ❑ Tome 7 «Révélations» 97 F
- ❑ Tome 8 «Le déluge» 97 F
- ❑ Tome 9 «Visions» 97 F
- ❑ Tome 10 «Revanches» 97 F
- ❑ Tome 11 «Chocs» 97 F
- ➤ ❑ Tome 12 «Lumières» 97 F

FANTASTIQUE Vidéos Pal, Anglais
- ➤ ❑ Cyber City Oedo 808 11/94 147 F
- ➤ ❑ Samurai Gold 147 F
- ❑ Tôkyô Babylon Vol. 1 147 F
- ➤ ❑ Tôkyô Babylon Vol. 2 167 F

SCIENCE FICTION Vidéos Pal Ang.
- ➤ ❑ Black Magic M-66 167 F
- ➤ Gaiarth (Secam) ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 187 F
- ➤ ❑ Grey 167 F
- Gunbuster ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 167 F
- Macross II ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 147 F
- ➤ ❑ Macross «Clash oh the...» 187 F
- ❑ Odin 167 F
- ➤ ❑ Roujin Z 187 F
- ❑ Wind of Amnesia 167 F

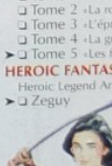
RANMA 1/2
Vidéo Secam, VO S/Titre Français
- ➤ ❑ Vol.1 OAV 1&2 (11/94) 167 F

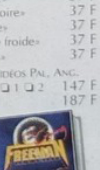
Mangas Ranma 1/2 192 P N&B
- ❑ Tome 1 «La source» 37 F
- ❑ Tome 2 «La rose noire» 37 F
- ❑ Tome 3 «L'épreuve» 37 F
- ❑ Tome 4 «La guerre froide» 37 F
- ➤ ❑ Tome 5 «Les félins» 37 F

HEROIC FANTASY Vidéos Pal, Ang.
- Heroic Legend Arslan ❑ 1 ❑ 2 147 F
- ➤ ❑ Zeguy 187 F

INTERDIT -16 ANS Vidéos Pal Ang.
- ➤ ❑ Adventure Duo Vol. 1 167 F
- ❑ Gigolo 167 F
- ➤ ❑ Guy Awakening of the devil 167 F
- ❑ Kamasutra 187 F
- Urotsukidôji ❑ I ❑ II 147 F
- Urotsukidôji III ❑ 1 ❑ 2 147 F
- ➤ ❑ Urotsukidôji III.3 167 F

MANGAS Français
- ❑ Appleseed Livre 1 77 F
- ➤ ❑ Appleseed Livre 2 77 F
- ❑ Nomad T. 1 «Mémoire vive» 97 F
- ➤ ❑ Orion Tome 1 77 F
- ➤ ❑ Power Rangers 37 F
- ➤ ❑ Vidéo Girl Ai 3 30 F





POLICIERS Vidéos Pal, V. Anglaise
Crying Freeman ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 147 F

V. FRANÇAISES Vidéos Secam
- ➤ ❑ Lodoss Vol.1 (3 épisodes) 167 F
- ➤ ❑ Lodoss Vol.2 (2 ép.) fin 11/94 137 F
- ❑ La légende de Lemnear 137 F
- ➤ ❑ Macross - Le film (12/94) N.C

ANIMELAND (Le magazine Anime-Fan)
- ❑ Animeland N° 1 Réédition 30 F
- ➤ ❑ Animeland N° 15 35 F

COMMANDE / DEMANDE DE CATALOGUE
- Minitel : **3614 TOON** (Promos, nouveautés, commande)
- Téléphone : de Paris/RP **49.76.19.63** (9h-18h, lu-ve) de province **16.1.49.76.19.63** (9h-18h, lu-ve)
- Courrier : découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-dessous et postez-le à :

BOUTIQUE TOON / BP 249 / 94102 SAINT-MAUR Cedex

TITRES	PRIX
Catalogue (aucun frais de port)	Gratuit
Frais de port : 27 F GRATUITS si + 700 F	
Contre-remboursement : ajoutez 38 F	
TOTAL DE VOTRE COMMANDE	

NOM : ..... Date Naissance : .....
ADRESSE : .....
C.P. : ..... VILLE : .....
❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ❑ Mandat ❑ Contre rbt
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard MF 1194 Signature :
N° ____ ____ ____ ____ Expire : __ / __

AOSE (1) 49 76 19 66. Pixtel est éditeur du 3614 TOON. Toutes les images sont © leurs ayant droits. La licence est © Pixtel

LES DERNIÈRES SORTIES

AERO THE ACROBAT

MEGADRIVE - SUNSOFT

Testé dans le n° 31 - Note 92 %

Aero, la petite chauve-souris vit dans un cirque, où elle fait office d'acrobate, et en plus, elle est douée. Mais à l'autre bout du monde, Edgar Ektor s'est mis en tête de supprimer tous les amusements de la planète. Y compris les cirques. La chauve-souris va lui voler dans les plumes.

ASTÉRIX AND THE GREAT RESCUE

GAME GEAR - SEGA

Testé dans le n° 30 - Note 91 %

Également disponible sur Master System. Si vous avez envie de mettre des tartes à cinq doigts aux Romains, ça tombe bien, car c'est ce qu'il vous faudra faire avec Astérix ou Obélix pour délivrer le druide Panoramix. Évidemment, il ne faudra pas avoir peur que le ciel vous tombe sur la tête.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

MASTER SYSTEM - SEGA

Testé dans le n° 32 - Note 92 %

Une version Game Gear est également disponible. Dans ce jeu, vous devrez aider Daffy Duck, le canard des cartoons, à retrouver les 12 oscars de son ami réalisateur Yosemite Sam. Ceux-ci ont été volés par le Professeur Duck Brain, qui réclame une rançon astronomique.

DRAGON

MEGADRIVE - VIRGIN

Testé dans ce numéro - Note 89 %

Tiré du film du même nom, Dragon retrace la vie et les films qui ont illustré la vie du karatéka le plus célèbre de tous les temps : Bruce Lee. Des combats à tout casser, dans les véritables décors des films. Vous devrez affronter un ou deux adversaires en même temps, et cogner dans tous les sens. Mais attention : pas n'importe comment.

Perdu dans un jeu ?

3615 MEGAFORCE

RUBRIQUE S.O.S.

MAXIMUM CARNAGE

MEGADRIVE - ACCLAIM

Testé dans le n° 32 - Note 79 %

Si vous rentrez dans votre magasin, demandez-lui de l'araignée. S'il vous demande "Tendre ?", répondez non. Il vous donnera alors Maximum Carnage, et pas de la bidoche. Avec ce jeu de baston, vous combattrez Sicko et Shriek, en incarnant Spiderman ou Venom, dans un soft typique des BD Comics.

SONIC & KNUCKLES

MEGADRIVE - SEGA

Testé dans ce numéro - Note 93 %

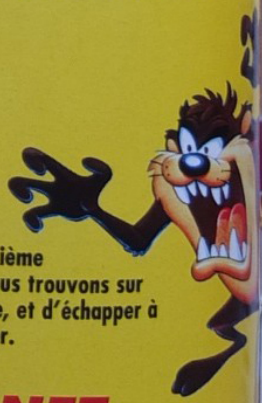
Voici le moment de compléter votre collection de la série Sonic, avec ce nouveau jeu époustouflant. D'une part car il vous replonge dans l'univers de notre hérisson favori, avec un nouveau et fabuleux personnage, Knuckles. D'autre part, car cette cartouche branchée sur Sonic 2 et 3 vous permet de rejouer à ces deux jeux avec Knuckles, et de découvrir de nouveaux passages.

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

MEGADRIVE - SEGA

Testé dans le n° 31 - Note 80 %

Si, comme nous, vous adorez le diable de Tazmanie, vous pourrez le retrouver dans le deuxième épisode de ses aventures sur Megadrive. Nous nous trouvons sur la planète Mars, où Taz essaye de se faire la belle, et d'échapper à Marvin, le petit martien des cartoons de la Warner.



TITI & GROS MINET

MEGADRIVE - TIME WARNER INTERACTIVE

Testé dans le n° 31 - Note 80 %

Si vous les avez aimés dans votre enfance, vous les aimerez sur Megadrive. Une nouvelle fois, Sylvestre, "le 'ros minet", va essayer de s'emparer de Titi. Pour lui, cela tourne à l'obsession. Mais ce n'est pas une mince affaire, d'autant plus que Spike, le molosse, et la grand-mère protègent notre canari.

Du à des dates de bouclages incompressibles, SEGA FRANCE a été dans l'impossibilité de communiquer le HIT PARADE officiel du mois de Septembre/Octobre. MEGA FORCE en est désolé.

HIT PARADE

MEGADRIVE (JAPON)

1	LANGLISSER 2	SEGA
2	DYNAMITE HEADY	SEGA
3	PUYO PUYO	SEGA
4	SUPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM
5	J LEAGUE PRO STRIKER 2	SEGA

GENESIS (USA)

1	WORLD SERIES BASEBALL	SEGA
2	NBA JAM	SEGA
3	NBA SHOWDOWN	EA SPORTS
4	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	EA SPORTS
5	VIRTUA RACING	SEGA

MEGA-CD (JAPON)

1	SHINING FORCE CD	SEGA
2	LODOSS WAR	SEGA
3	URUSEI YATSURA	GAME ARTS
4	F1 WORLD CHAMPIONSHIP 93 HEAVENLY SYMPHONY	SEGA
5	STAR WARS REBEL ASSAULT	VICTOR ENT.

SEGA-CD (USA)

1	MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM
2	TOMCAT ALLEY	SEGA
3	DARK WIZARD	SEGA
4	RISE OF THE DRAGON	SIERRA
5	LUNAR : THE SILVER STAR	WORKING DESIGNS

GAME GEAR (JAPON)

1	PUYO PUYO	SEGA
2	J LEAGUE GG PRO STRIKER '94	SEGA
3	MAGIC STORY 2	SEGA
4	DYNAMITE HEADY	SEGA
5	TANTALE	SEGA

GAME GEAR (USA)

1	ALADDIN	VIRGIN
2	NBA JAM	ACCLAIM
3	WORLD CUP USA '94	US GOLD
4	MORTAL KOMBAT	ACCLAIM
5	SONIC CHAOS	SEGA

CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

Précise au 1/16e de seconde

16 BITS

270°
Boutons de tir rotatifs

N°1 Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

*Manette d'arcade PROGRAMMABLE
*4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde

QuickShot

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU ACHETÉ VOUS DONNE DROIT AU...

LA CARTE MIRACLE

GRATTEZ, C'EST GAGNÉ !

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé. Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boite de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné !

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU

Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessous. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué.
Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

QUATRE SOLUTIONS SE PRÉSENTENT ALORS À VOUS :

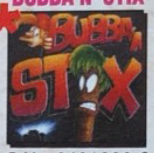
- Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimerez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevrez alors le cadeau à 100 points !
- Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans débourser le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !
- Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs. que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs.).

MEGA-CD

ANOTHER WORLD 2

Réf : 1131318 C
MCD: 329F
GRATUIT POUR 280 POINTS

BUBBA'N' STIX



Réf : 0431806 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

DRACULA UNLEASHED V.O.

Réf : 1031158 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 470 POINTS

DUNE V.F.

Réf : 605162 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

ECCO 2 LES TUNNELS DU TEMPS

Réf : 1131430 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

FLASHBACK

Réf : 0131349 C
MCD: 345F
GRATUIT POUR 300 POINTS

JURASSIC PARK

Réf : 0731710 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

MICKEY MANIA

Réf : 1131320 C
MCD: 369F
GRATUIT POUR 300 POINTS

NIGHT TRAP V.F.

Réf : 1331504 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 390 POINTS

PITFALL

Réf : 1131432 C
MCD: 305F
GRATUIT POUR 240 POINTS

REBEL ASSAULT

Réf : 1031162 C
MCD: 429F
GRATUIT POUR 380 POINTS

RISE OF THE ROBOT

Réf : 1131428 C
MCD: 445F
GRATUIT POUR 330 POINTS

POUR VOUS ! UN CADEAU SUPPLÉMENTAIRE !

POUR TOUTE COMMANDE SUR MEGA-CD, RECEVEZ UNE DÉMO D'UN HIT SUR MEGA-CD REBEL ASSAULT MCD ou SOULSTAR MCD ou BATTLECORPS MCD

SOULSTAR

Réf : 0731712 C
MCD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

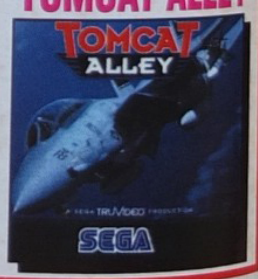
TOP Cheeper

Un des plus beau jeux sur ce support. Vous pilotez un avion de chasse et vous dégommez, au fur et à mesure des missions, vos ennemis soit au sol soit en l'air comme vous. Un top à ne pas manquer !

MCD: 429F
GATUIT POUR 350 PONITS

Réf : 0531267 C

TOMCAT ALLEY



COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS

3615 CHEEPER
COMMANDEZ PAR MINITEL

- Ecrivez-nous en direct
- Disponibilité des jeux
- Des tonnes d'astuces

GARANTIE

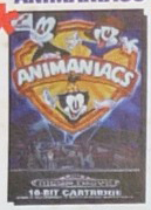
Tous nos jeux sont neufs et issus du commerce. Si par extraordinaire l'un d'eux présentait le moindre défaut, il vous serait échangé ou remboursé immédiatement.

SERVICE À DOMICILE

Sans aucun engagement, vous recevrez, 6 fois par an, le catalogue CHEEPER chez vous. Vous vous ferez tranquillement, à domicile, une idée sur les meilleures affaires. Si un jeu vous tente, commandez-le et vous le recevrez en COLISSIMO.

MANDE VOUS DONNE UN CADEAU !

MEGADRIVE

ANIMANIACS

Réf : 1131322 C
MD: 349F
GRATUIT POUR 290 POINTS

BUBSY 2

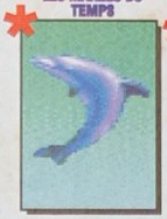
Réf : 1131500 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

DINO DINI'S SOCCER

Réf : 1131326 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 350 POINTS

DRAGON
LA VIE DE BRUCE LEE

Réf : 1031148 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 380 POINTS

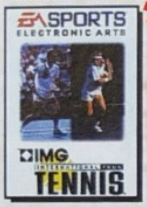
ECCO 2
LES MARÉES DU TEMPS

Réf : 1131440 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

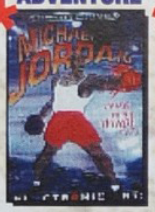
FIFA SOCCER '95

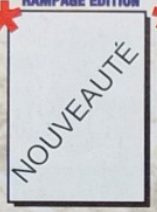
Réf : 1131328 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 330 POINTS

FLINK

Réf : 1131330 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

IMG TENNIS

Réf : 1031144 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

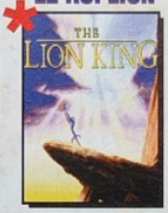
JORDAN ADVENTURE

Réf : 1131436 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

JURASSIC PARK
RAMPAGE ÉDITION


Réf : 1131442 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

LEMMINGS 2

Réf : 1131446 C
MD: 439F
GRATUIT POUR 340 POINTS

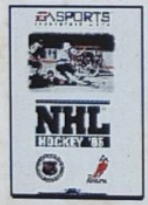
LE ROI LION

Réf : 1131332 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 350 POINTS

MICRO MACHINES 2

Réf : 1131336 C
MD: 409F
GRATUIT POUR 320 POINTS

NBA LIVE '95

Réf : 1031146 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 320 POINTS

NHLPA '95

Réf : 1031142 C
MD: 475F
GRATUIT POUR 360 POINTS

PITFALL

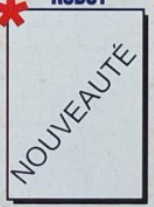
Réf : 1131448 C
MD: 439F
GRATUIT POUR 340 POINTS

POWER RANGERS

Réf : 1131338 C
MD: 310F
GRATUIT POUR 310 POINTS

PROBOTECTOR

Réf : 1131340 C
MD: 379F
GRATUIT POUR 310 POINTS

RISE OF THE ROBOT


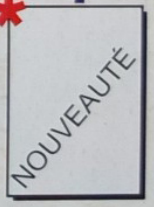
Réf : 1131434 C
MD: 529F
GRATUIT POUR 400 POINTS

RUGBY '95

Réf : 1131438 C
MD: TEL
NOUS CONSULTER

SHAQ FU

Réf : 1031156 C
MD: 495F
GRATUIT POUR 320 POINTS

SHINING FORCE 2


Réf : 1131444 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

SONIC & KNUCKLES

Réf : 1031150 C
MD: 449F
GRATUIT POUR 470 POINTS

SPARKSTER

Réf : 1031154 C
MD: 355F
GRATUIT POUR 320 POINTS

SS LUCIFER

Réf : 1031136 C
MD: 379F
GRATUIT POUR 330 POINTS

TAZMANIA 2

Réf : 0931808 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 350 POINTS

TINY TOON
ACME ALL STARS

Réf : 1031152 C
MD: 355F
GRATUIT POUR 320 POINTS

TITI & GROS MINET

Réf : 1031138 C
MD: 465F
GRATUIT POUR 400 POINTS

URBAN STRIKE

Réf : 1031140 C
MD: 429F
GRATUIT POUR 330 POINTS

VOS CADEAUX
VOUS AVEZ DÉJA GAGNÉ CA AVEC VOTRE CARTE À GRATTER !

POSTER DRACULA ..... 10 PTS
Réf : 0231001X
POSTER LAMBORGHINI ..... 10 PTS
Réf : 0331008X
POSTER SF 2 ..... 10 PTS
Réf : 0331002X
BALLON PUGGSY ..... 10 PTS
Réf : 0331009X
PIN'S FLASHBACK ..... 10 PTS
Réf : 0331010X
PIN'S NBA JAM ..... 10 PTS
Réf : 0331017X
AUTO-COLLANTS SF2 ..... 10 PTS
Réf : PA
T-SHIRT BEAT THE BEST ..... 50 PTS
Réf : 0331007X
BALADEUR K7 LANSAY ..... 50 PTS
Réf : B906
TRANSISTOR LANSAY ..... 50 PTS
Réf : T728
FIGURINE P.C. SONIC ..... 50 PTS
Réf : 0331019X
FIGURINE P.C. PINKY ..... 50 PTS
Réf : 0331012X
DEMO M-CD FIFA SOC. ..... 50 PTS
Réf : 0731910X
DEMO M-CD MICROCOSM ..... 50 PTS
Réf : 0731907X
DEMO M-CD THUNDERH. ..... 50 PTS
Réf : 0731903X
DEMO M-CD S. SOCCER ..... 50 PTS
Réf : 0731901X
PISTOLET MENACER ..... 100 PTS
Réf : 0331004X
ARCADE POWER STICK ..... 100 PTS
Réf : 0331005X
TETRIS PORTABLE P.C. ..... 100 PTS
Réf : 4976001P

✱ NOUVEAUTÉS

Les jeux marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles au moment de l'impression de ce catalogue. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour chacun de ces jeux commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation aux frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande.
N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:
(1) 64 28 47 41 OU 3615 CHEEPER

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES

48H SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES

TOP Cheeper

Monsieur Noisette arrive sur Megadrive pour la joie des petits et des grands. Un super jeu de plates-formes qui vous fera passer des heures de bonheur. Un top must extra Cheeper ! Bravo Ocean !

MR NUTZ
Réf : 1031130 C
MD: 465F
GRATUIT POUR 400 POINTS

Un superbe jeu de plates-formes aux couleur, décors et graphismes époustouflants ! Sans doute un des hits de cette fin d'année sur cette console.

MICKEY MANIA
Réf : 1131334 C
MD: 425F
GRATUIT POUR 340 POINTS

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

CHAQUE JEU ACHETÉ DONNE DROIT À UNE CARTE À GRATTER

TOUTES LES CARTES SONT GAGNANTES

L'OFFRES DU MOIS

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Pour l'achat de ce jeu, recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs.

CADEAU EN PLUS

Réf : 0731710 X
MD : 449F

LE MATÉRIEL

MEGADRIVE 32 X

Réf : 1131400 A

1390 F

La dernière console de Sega est livrée avec cordons, manette et trois jeux.

MULTI-MEGA

Réf : 0531906 A

2990 F

La dernière console de Sega est livrée avec cordons, manette et trois jeux.

4 WAY PLAY 270F
Réf : 0331400 A

MULTI PLAYER .240F
Réf : 0531900 A

MEGA-CD 2 .....1990F
Réf : 0531904 A

MEGADRIVE 2 ..1090F
Réf : 0531902 A

POUR TOUTE COMMANDE VOUS RECEVREZ EN CADEAU DE BIENVENUE:

Un Auto-collant Schtroumpf

PROMOS DU MOIS

Cette offre est limitée au stock disponible. Merci de joindre un chèque individuel pour chaque jeu commandé sans oublier un chèque de 30 F. pour la participation aux frais d'expédition. Les articles en promo ne donnent pas droit à la carte à gratter CHEEPER.

BATMAN RETURNS (M-CD) 329F
Réf : 605160 C

NHLPA'94 (M-CD).....325F
Réf : 1331500 C

PUGGSY (M-CD).....269F
Réf : 0131345 C

SILPHEED (M-CD).....319F
Réf : 605169 C

SPIDERMAN/KINGPIN (M-CD) .309F
Réf : 1331503 C

BUBBA 'N STIX (MD) 349F
Réf : 0431802 C

CLIFFHANGER (MD) 269F
Réf : 0131350 C

DRACULA (MD).....289F
Réf : 0131347 C

FIFA SOCCER (MD) 325F
Réf : 403122 C

MC DONALD'S LAND (MD) 345F
Réf : 1331519 C

NEW CASTLEVANIA (MD) 309F
Réf : 0431804 C

NHLPA '94 (MD).....325F
Réf : 403124 C

PINK...HOLLYWOOD (MD) 325F
Réf : 1331509 C

PRINCE OF PERSIA (MD).....325F
Réf : 1331513 C

PUGGSY (MD) 269F
Réf : 0131344 C

SKITCHIN' (MD) 325F
Réf : 1331513 C

STREET FIGHTER 2' (MD).....389F
Réf : 603184 C

ZOMBIES (MD) 289F
Réf : 0131337 C

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H, LIVRAISON SOUS 48

NOS JEUX SONT PRÉVUS POUR FONCTIONNER SUR CONSOLES MEGADRIVE ET MEGA-CD FRANCAISES.

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE AU (1) 64 28 47 41

Vous avez forcément gagné un cadeau. Comment obtenir votre cadeau ? Regardez vite dans les pages précédentes.

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 24, 77791 NEMOURS CEDEX

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Montant total de la commande

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes à votre commande). –

SOUS-TOTAL

Frais d'expédition : 30F (60F pour les machines) pour la France métropolitaine, 40F pour le reste du monde (70F por les machines) (ajoutez la somme correspondant à votre cas). +

Signature (des parents pour les mineurs)

A REMPLIR EN MAJUSCULES

TOTAL

❑ Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉL :

❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin |_|_|_|_| AGE :

❑ Je veux juste recevoir, sans aucune

L'ABONNEMENT FOOT !

FIFA SOCCER 95

Un des meilleurs jeux de l'année

1 Abonnement de 6 mois à

MEGA FORCE

MEGADRIVE

490F*

Port compris

Prix public du jeu 450F

MEGA FORCE vous propose l'AFFAIRE DU SIÈCLE :
En vous abonnant à MEGA FORCE pour 6 mois, vous recevrez **EN PLUS,** le jeu FIFFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE . FAITES VOS COMPTES...

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

ABONNEMENT

à renvoyer à : MEGA FORCE ABO – 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS

❑ OUI ! Je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois et je recevrai FIFA SOCCER 95 sur MEGADRIVE au prix de 490 F (frais de port compris).

❑ Je choisis l'abonnement simple d'UN AN (11N°)au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément FIFA SOCCER 95 au prix de 450 F sur MEGADRIVE (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à Super Power de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

COMMANDE D'ANCIENS NUMÉROS

❑ JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS DE MEGA FORCE

.....

AU PRIX DE 40F CHAQUE EXEMPLAIRE (PORT COMPRIS) (50F pour l'étranger)

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MEGA FORCE

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE .....

PAYS.....

CONSOLE .....

AGE.....

NEW MACHINES
ECIAL ■ SPECIAL ■ SPECI

SATURN • MEGADRIVE 32 • SATURN • MEGADRIVE 32 • SATURN • MEG

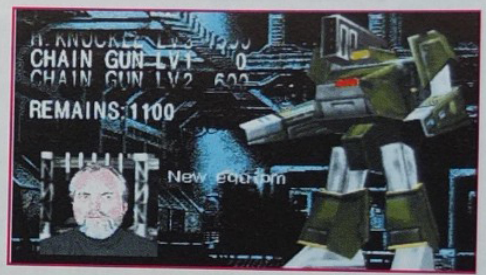
megadrive

32X

Alors, la salive commence-t-elle à vous couler des lèvres ? Il ne reste plus que quelques semaines avant la sortie de la Megadrive 32X. Nous savons pertinemment que c'est un faux mystère pour vous, vu tout ce que nous avons déjà écrit. Mais bon, nous ne résistons pas à vous faire un petit rappel de ce que la 32X vous offre, histoire de vous exciter encore plus. Imaginez-vous : 2 processeurs 32 bits RISC, qui peuvent vous afficher jusqu'à 32 768 couleurs à l'écran, et gérer 50 000 polygones par seconde. Sans compter les mappings et les effets spéciaux qu'elle permet de faire sans problèmes (zooms, rotations,...). Tout ça en affichant 60 images par seconde. La technologie Sega dans toute sa dimension. Côté jeux, vous avez eu la chance d'être les premiers à voir Doom, Virtua Racing Deluxe ou Star Wars Arcade, trois jeux, parmi d'autres, qui seront disponibles au lancement de la 32X. Eh bien, nous en faisons encore plus, et dans ce qui suit, nous allons vous présenter trois nouveautés qui sortiront début 95. Alors, heureux ?

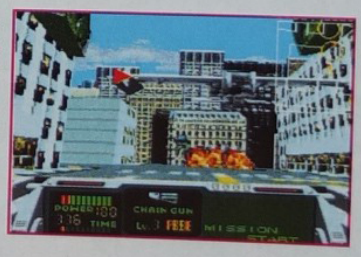
trent... 32 bi

metal head



Vos supérieurs ont décidé de vous faire faire un costume sur mesure. Par contre, il a l'air un peu grand, non ?

Dans un tout autre genre que le golf, les seuls trous dans Metal Head sont ceux que l'on fait dans les ennemis. Du défoulement en perspective. Dans le genre de Doom, que vous avez pu voir dans le numéro précédent, ce jeu est bourré de zoom. Le but de Metal Head est de nettoyer les environs des envahisseurs qui tentent de prendre le contrôle de la ville. Pour cela, vous êtes aidé par des conseillers stratégiques du quartier général, qui vous donnent vos objectifs. Un radar vous indique où se trouvent vos adversaires, dans cette ville en 3D. Sincèrement, ça a l'air de cartonner, mais malheureusement, on ne pas vous en dire beaucoup plus pour le moment. Peut-être qu'en attendant vous pouvez aller faire quelques entraînements au ball-trap, ça vous fera patienter.



Le dernier avion qui a essayé de se poser en ville, c'était à Washington, et ça c'est mal passé.

Quand je vous dis que cela me fait penser à Doom...

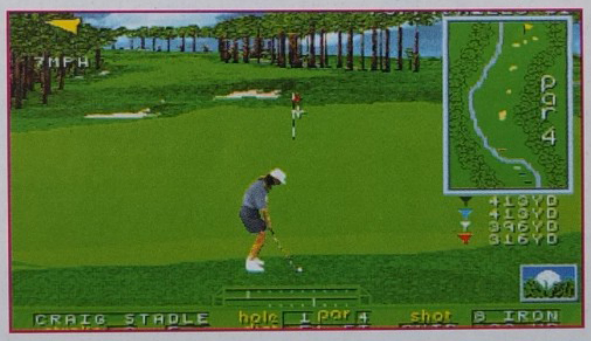
e deux x

ts en action.....

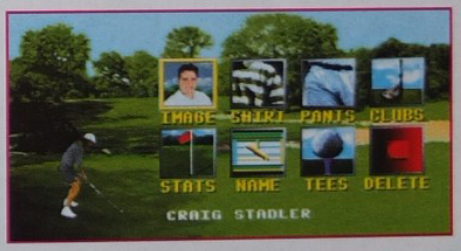
golf best 36 holes

Si un jour vous vous sentez frileux, fiévreux, voire carrément paresseux, et que vous avez envie de vous faire un petit golf, j'ai quelque chose à vous proposer. Prenez une Megadrive 32 X, le jeu Golf Best 36 Holes, une manette, et asseyez-vous. Non seulement vous restez chez vous, mais en plus, vous pouvez affronter les plus grands golfeurs du circuit, qui vous accepteront le temps d'un parcours. Et, selon ce qu'on a pu voir, le tout se déroule en images et sons digitalisés. Alors, si vous avez envie de swinger avec Craig Stadle, d'aller choisir vos vêtements, et tout ce qu'il faut, et de jouer au plus près de la réalité, je crois que cette simulation va vous brancher.

Un moment délicat : l'arrivée sur le green. Remarquez, d'ici l'arrivée du golf sur 32X, vous avez le temps de vous initier sur Megadrive.



Vous avez tous les paramètres à votre disposition. Reste à savoir les utiliser convenablement.



cosmic carnage

Il faut plus qu'un petit minus pour mettre une râclée à un monstre comme ça. Ceci dit, avec les coups spéciaux, il aurait pu se défendre.

Ne cherchez pas les êtres humains. Ceux qui sont dans le jeu sont tellement déguisés qu'on les reconnaît à peine.

Dans une partie perdue de l'espace, vous naviguez à bord de votre vaisseau expérimental. Vous avez branché le pilotage automatique sur l'hyper vitesse, et vous et vos trois coéquipiers dormez profondément, ainsi que l'équipage de la navette qui vous accompagne. Soudain un choc secoue les deux vaisseaux. L'ordinateur vous réveille, et vous constatez que les réacteurs sont gravement endommagés. Seul moyen de vous en sortir vivant, partir avec la navette de secours. Le problème est qu'il n'y en a qu'une en état de marche, et vous êtes 8... Pour vivre, il vous faudra être le meilleur. Voilà, vous savez ce que vous aurez à faire dans Cosmic Carnage (un jeu qui porte bien son nom). Ce jeu de baston utilise lui aussi des techniques de zoom, avec des sprites hyper grands. Un nouveau SSF II version E.T. ?

HARWEST GAMES

GRATUIT POUR TOUTES COMMANDES UN TEE SHIRT HARWEST GAMES

HARWEST GAMES ACHAT VENTE
TOUT JEUX MEGADRIVE
SUPERNINTENDO OCCASION
AUX MEILLEURS PRIX

PAIEMENT CASH

GOODIES DBZ

CARDASS 94	5 F
RAMICARDS 94	8 F
MANGAS DBZ FR	35 F
FIGURINE BATTLE 2	99 F

BOUTIQUE

PORTE CLESF STREET FIGHITER	45 F
PORTE CLEFS MAR10	49 F
MONTRE STREET tl5HTER	99 F
FIGURINE STREE~T FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F

LE CLUB HARWEST GAMES

HARWEST GAMES CLUB

NOM . . . .DUPONT . . . . . .
PRENOM . .JULIEN . . . . . .

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE

CATALOGUE
SEULEMENT **88 F**

VOUS DESIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES CONTACTEZ NOUS AU **78 63 60 80**
LISTES DES DISTRI BUTEURS HARWEST GAMES - FAX 78 63 60 85

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

VIDEO GAMES CLUB
119 AV DE ST LOUP
13010 MARSEILLE

STAR GAMES
38 RUE FLORIAN
30100 ALES

CLAP VIDEO
11 RUE DU COMMERCE
37210 VOUVRAY

NON STOP VIDEO
9 PLACE DU 14 JUILLET
47000 AGEN

LORD VIDEO
23 BOULEVARD CARNOT
49100 ANGERS

ROLLIN GAMES
10 RUE DE RENNES
53000 LAVAL

UNIVERS DES JEUX
6, RUE ARISTIDE BRIAND
26300 BOURG DE PEAGE

VIDEOMAT
11 AVENUE DE LA GARE
59500 MAUBEUGE

DISCOUNT VIDEO
32 RUE DU CAMP DROITE
62 200 BOULOGNE S/MER

VIDEO LASER 3
2A ROUTE DE BRUMATH
67460 SOUFFELWEYERSHEIM

VIDEO LASER 2
85 RUE DES JESUITES
67100 STASBOURG

INFO GAM E
113 RUE A FRANCE
69100 VILLEURBANNE

VIDEOTEC
22 RUE PASTEUR
69190 SAINT FONS

STREET GAM ES
72 AVENUE DE VERDUN
69330 M EYZIEU

VIDEODISC
2 AVENUE JEAN JAURES
70400 HERICOURT

PARAY VIDEO
19 COURS JEAN JAURES
71600 PARAY LE MONIAL

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARD
74700 SALLANCHES

VIDEO FOLIES
34 AV ROGER SALENGRO
77290 MITRY LE NEUF

INTER VIDEO
C/C LE PREY
88160 LE THILLOT

CELEST VIDEO
28 RUE DES BRASSERIES
88200 REMIREMONT

MICRO 2000
5 PASSAGE DE L ECU
89100 SENS

PIT GAM E
40 RUE DES LAITIERES
94300 VINCENNES

VIDEO 10
10 AVE DE LA GARE

HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F
AER0 THE ACROBAT	369 F
ACTRAISER 2	389 F
AMERICAN TAIL	399 F
ANIMANIAC	TEL
BRAIN LORD	439 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F
CLAYMATES	429 F
CLAYFIGHTER	429 F
CHOPLIFTER 3	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F
EQUINOX	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FIEVEL GOWEST	TEL
FIFA SOCŒR	389 F
FI ROC 2	419 F
ILLUSION OF GAIA	459 F
INCREDIBLE HULK	419 F
KING OF DRAGON	479 F
LEGEND	419 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F
LEMMINGS 2	489 F
LETHAL ENF0RCER	459 F
LUFIA	459 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F
MISTER NUTZ	359 F
MEGAMAN X	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F
NBA JAM	409 F
NBA SHW D0WN	379 F
NBA BASKETBALL 95	TEL
NSPN BASEBALL	399 F
OPERATION EUROPE	439 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F
P0WER RANGER	439 F
P0PEYE'S ADVENTURE	399 F
POPEYE THE SAILOR	399 F
PAC ATTACK	349 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
SHAQ FU	399 F
SUPER STREET FIGHTER II	459 F
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
SECRET OF MANIA	449 F
SUZUKI 8 HOUR	389 F
STUN RACE FX	429 F
SUPER METROID	409 F
SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
SUPER PINBALL	389 F
SUPER TETRIS 2	399 F
TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
TURN AND BURN	429 F
VORTEX	439 F
WORLD CUP SOCCER 94	389 F
WORLD HERO 2	439 F
FINAL FANTASY 3	439 F
LORD OF THE RING	409 F
SPARKSTER	399 F

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F
AER0 THE ACROBAT	349 F
BATTLE TECH	409 F
BALIZ	399 F
CONTRA HARD COP	399 F
ÇOMBAT CAR	349 F
COLUMNS 3	319 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F
DUNE 2	399 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FLINK	TEL
FIFA S0CCER	349 F
FORMULA ONE	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F
KING OF MONSTER 2	419 F
LANDSTALKER	399 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F
MARIO ANDRETTI	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F
MEGA BOMBERMAN	TEL
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL
NBA SHOWDOWN	389 F
NBA JAM	389 F
MLBPA BASSEBALL	389 F
NHLPA 95	419 F
OPERATION EUROPE	439 F
0UT RUNNER	379 F
PELE 2	389 F
POWER INSTINCT	TEL
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
PHANTASY STAR IV	459 F
PIRATE G0LD	359 F
PIRATE OF DARK WATER	419 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
RAGNACENTY	389 F
REBEL ASSAULT	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL
SONIC 3	389 F
STREET 0F RAGE 3	419 F
SUPER STREET FIGTHER II	459 F
SHAQ FU	399 F
SHINING F0RCE II	TEL
SHADOW RUN	389 F
TITI ET GROSMINET	419 F
URBAN STRIKE	399 F
VIRTUA RACING	449 F
VIRTUAL BART	399 F
TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
WORLD CHAMPION S0CŒR 2	379 F
ZERO TOLERANCE	399 F
INTERNATIONAL TENNIS	399 F
TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
DYNAMITE HEADY	419 F
MAXIMUM CARNAGE	419 F
SPARKSTER	369 F
SONIC & KNUCKLE	429 F
POWER RANGER	399 F
LETHAL ENFORCER 2	429 F
TINY TOON ADVENTURE	369 F

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
M0RTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SO0CER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F
DARK WIZARD	369 F
DRAGON' S LAIR	429 F
JURASSIK PARK	399 F
MEGA RACE	359 F
MORTAL KOMBAT	319 F
COOL SPOT	409 F
REBEL ASSAULT	369 F
RISE OF DRAGON	379 F
SHINING FORCE	449 F
TOMCAT ALLEY	399 F
W0RLD CUP USA 94	379 F
CLIFFANGHER	359 F
HEART OF ALIEN	399 F
DUNE	399 F
BATTLECORP	349 F
NBA JAM	399 F
ANDROID ASSAULT	399 F
REVENGERS OF VENGENCE	359 F
LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET) 459 F	
LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SOUL STAR	359 F
MEGA RACE	369 F
CRIME PATROL	389 F

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	89 F
ADAPATEUR MEGA KEY	79 F
MANETTE SPECIAL BASTON (6 BOUTONS)	219F
FIGHTER II (MEGADRIVE)	99 F
SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F
MANETTES SANS FIL :	
PRO 6 = avec 2 MANETTES (MEGADRIVE)	SUPER 6 avec 2 MANETTES
SUPER NINTENDO	219 F
CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
ADAPTATEUR (MEGADRIVE)	69 F
ADAPATEUR (SUPER NINTENDO)	69 F

DEVENEZ DISTRIBUTEUR HARWEST GAMES

POUR CREER UN MAGASIN DE JEUX VIDEO

CONTACTEZ-NOUS AU : 78 63 60 80

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

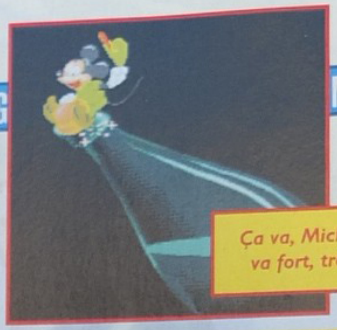
HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON

TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE.....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : .....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	



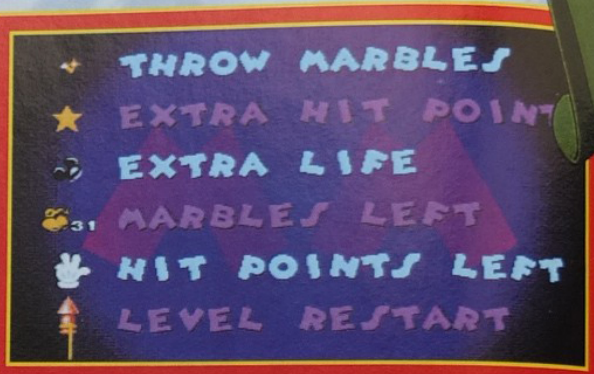
Ça va, Mickey ? Ça va fort, très fort.

TOP Cheeper

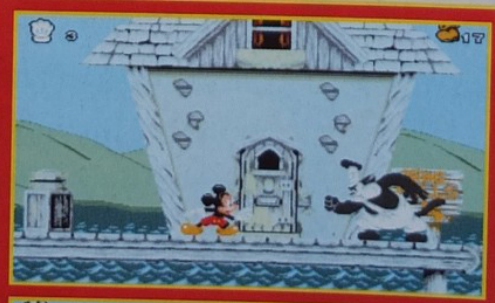
MICKEY

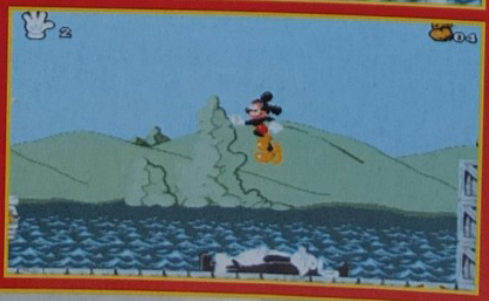
Il a beau avoir 65 ans, il n'a pas encore pris d'abonnement à la carte Vermeil. Par contre, pour son anniversaire, les studios de Walt Disney lui ont réservé une merveilleuse surprise. Et à nous aussi d'ailleurs. Ce fameux cadeau, on vous en a déjà parlé, il s'agit d'un nouveau jeu dédié à Mickey Mouse. Eh oui. Mais celui-ci est un peu spécial par rapport à ses précédentes aventures qui étaient relatées sur nos consoles. À la différence de Castle of Illusion, Fantasia, ou bien World of Illusion, Mickey Mania ressemble plus à un livre d'or, ou un album de famille, qu'à une aventure classique. Mickey, et nous-mêmes, allons découvrir, ou redécouvrir, la vie de la souris la plus célèbre du monde. Et pour ça, nous allons visiter tous les grands moments de sa vie : son premier rôle dans un dessin animé, ses premières paroles, sa première apparition en couleur, sa première aventure. Pour résumer, nous allons apprendre à le connaître, lui, mais aussi ceux qui l'ont accompagné dans ses aventures depuis le 18 novembre 1928. Elle n'a rien de vraiment extraordinaire : de grandes oreilles, un short blanc, une casquette vissée entre les deux radars qui lui servent d'oreilles. Mais, au fur et à mesure de sa vie, vont apparaître d'autres personnages, dont deux qui vont le marquer tout particulièrement : Minnie, son éternelle fiancée, et Pluto, son fidèle compagnon.
N'oublions pas ses ennemis, dont Pat Hibulaire est sûrement le plus coriace d'entre tous. Voilà, on peut y aller. Posez-vous sur un canapé, décapsulez un Cacolac. Ready ? Il était une fois...

Mickey est peut être un aventurier hors pair, mais question équilibre...



Vous avez ici tous les objets à ramasser : les boules, que vous pourrez lancer, les étoiles qui vous redonnent un point de santé, et les vies supplémentaires. En haut à droite de votre écran, vous aurez un sac avec un chiffre à côté, pour vous indiquer le nombre de boules qui vous restent. À gauche, la main vous montre combien de points de santé il vous reste avant de perdre une vie. Enfin, faites décoller la fusée (en passant devant) : c'est une borne de sauvegarde.





Lorsque vous aurez fait sonner les clochettes en haut de la maison à gauche, une passerelle apparaîtra. Entraînez-y Pat Hibulaire, et mettez-le KO. Lorsque cela sera fait, servez-vous de lui pour rebondir et atteindre les caisses de droite.

Vous avez déjà vu une souris sauter au-dessus d'un élan Non ? Pourtant, c'est ce qu'il faudra faire pour éviter l'animal.

Vous rencontrerez pas mal de squelettes. Il vous faudra, pour les éliminer, leur lancer des boules (une ou plusieurs, ça dépend) ou, quand vous le pourrez, leur sauter sur le crâne. En tout cas, faites attention, car en disparaissant, leurs os volent de tous les côtés. Alors, éloignez-vous d'eux.

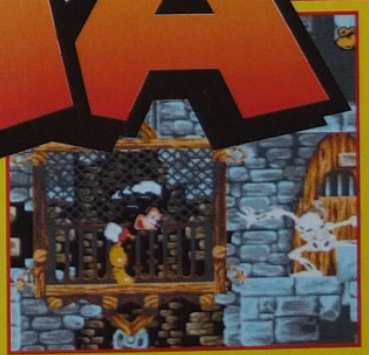
Vous êtes sur les nuages, et devinez comment vous êtes arrivé ici... Avec un haricot géant, évidemment.

Voici l'affrontement avec le savant qui a enlevé Pluto. Tenez-vous éloigné de lui, car il lance des bombes. Mais, lorsqu'il s'approche, sautez-lui dessus. Vous verrez qu'il est plus fou que méchant.

Toutes les illustrations sont © Disney

MANIA

En entrant dans cette salle, vous serez bloqué par une paroi en bois. Pour la faire sauter, poussez le pot qui se trouve sur la table sous chacun des trois réservoirs fixés au mur et, à chaque fois, montez sur le haut du réservoir pour faire couler le produit. Une fois, la manip' effectuée, poussez le pot sur le réchaud à droite, et montez sur la plate-forme en haut à droite. Vous y verrez un interrupteur. Placez-vous dessus pour allumer le réchaud, et attendez patiemment que le produit explose. La porte est dégagée. Magique ? Non, chimique. Nous sommes chez un savant fou, ne l'oubliez pas.



Cet ascenseur vous conduira tout droit au laboratoire du savant fou.

Mon personnage préféré du jeu : Pluto. Après avoir battu le savant fou, vous allez enfin pouvoir libérer votre compagnon. Tout heureux de vous retrouver, il va vous faire une vraie fête.

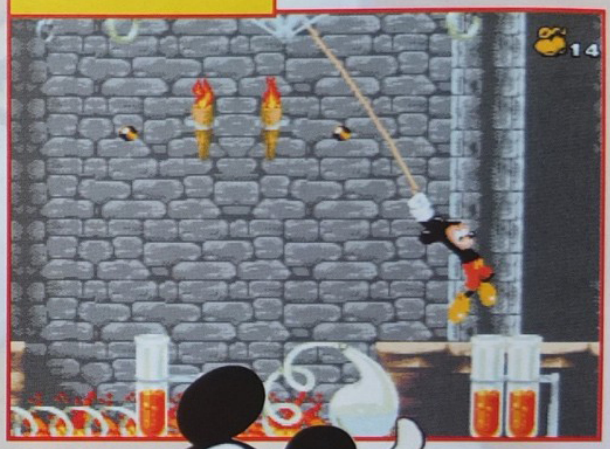
✦ L' AVIS DE MEGA FORCE ✦

Pour être franc avec vous, je ne m'attendais pas à ce que Mickey Mania soit un bide. Nous savons très bien, vous et nous, que dans les studios de Disney, on se moque rarement de nous. On en a une nouvelle fois la preuve. Ce soft est franchement une splendide réussite. De A à Z, tout est excellent, excepté le P, dont je parlerais après. Commençons donc par le A, c'est-à-dire l'animation. D'une très bonne fluidité, elle est géniale et nous offre quelques passages d'anthologie, comme la poursuite dans la forêt, ou la descente du donjon en 3D. Les graphismes, tout comme l'animation sonore, sont plus que fidèles aux différentes époques, et aux différents styles qu'ont pu adopter les dessinateurs de Mickey. Et, non contents d'être fidèles, ils sont beaux. Vous ajoutez à tout cela une bonne maniabilité, cela donne un titre sublime. Par contre, il y a le P, comme password. Pourquoi n'y en-a-t-il pas ? Quoi qu'il en soit, j'ai vraiment craqué sur l'idée du jeu, et je vous le conseille très fortement.

LAURENT

Dans ce superbe moment du jeu (réalisé en 3D), prenez garde aux tonneaux qui vous poursuivent, et aux chauves-souris qui vous attendent au détour d'un mur.

Pour passer certains obstacles, ou atteindre des objets, servez-vous des lianes.



Séquence conseil de Nicolas le Jardinier : pour accéder aux feuilles au-dessus de vous, poussez le pot sous la petite chute d'eau. Une fleur poussera. Ensuite ramenez-la sur la gauche. Go.

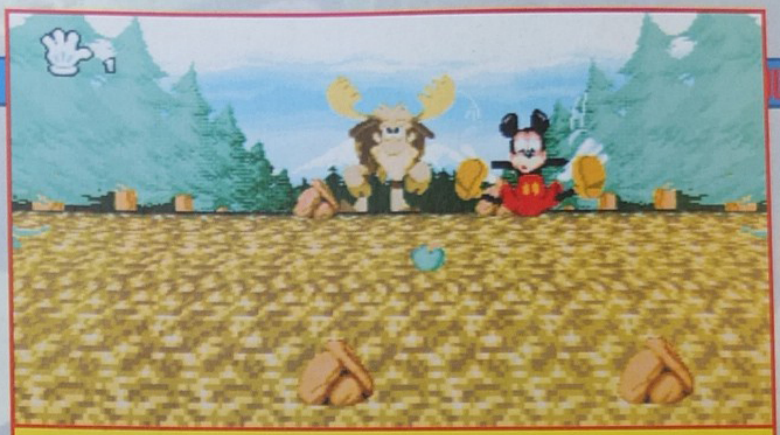
Poussez fort SVP. Mickey dispose de nombreuses animations tout au cours du jeu, qui rendent son personnage très vivant.

MICKEY

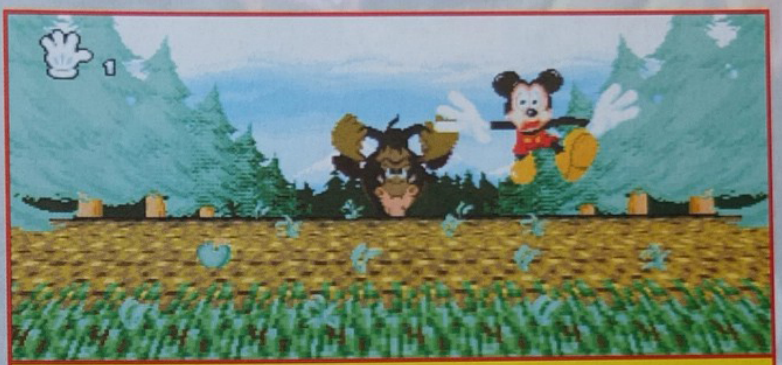
Cette araignée a beau être une demoiselle, je doute que le croisement entre une souris et un membre de la famille des arachnidés soit particulièrement génial. Alors, profitez de l'ouverture (pas avec l'araignée) à gauche pour prendre la fuite.

Toutes les illustrations sont © Disney

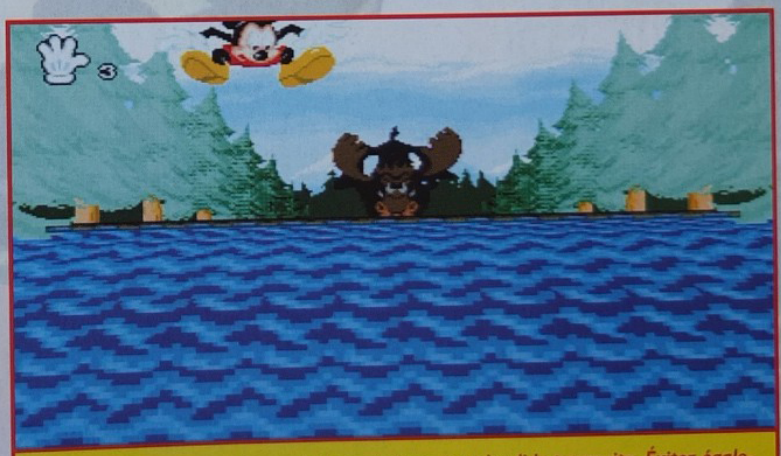
Dans la forêt, il n'y a peut-être pas d'ennemis, mais méfiez-vous : de nombreuses branches et des rochers vont vous tomber dessus. Par-dessus tout ça, un cerf tentera de vous écraser. Alors, faites bien gaffe à votre chien quand il est aux aguets, c'est que l'élan arrive.



Dans cette poursuite, évitez absolument les cailloux : ils risquent de vous faire trébucher. Alors sautez par-dessus, afin que votre poursuivant ne vous rattrape pas.



Voila enfin ce fameux procédé de "coming-at-you", technique d'animation des studios Disney qui donne l'impression que les sprites se dirigent vers vous. Pour réussir ce splendide passage, vous devrez éviter que le cerf vous rattrape. S'il le fait, vous aurez l'épaisseur d'un CD. Les pommes vous permettront de prendre de la vitesse, et de tenir bon jusqu'à la ligne d'arrivée.

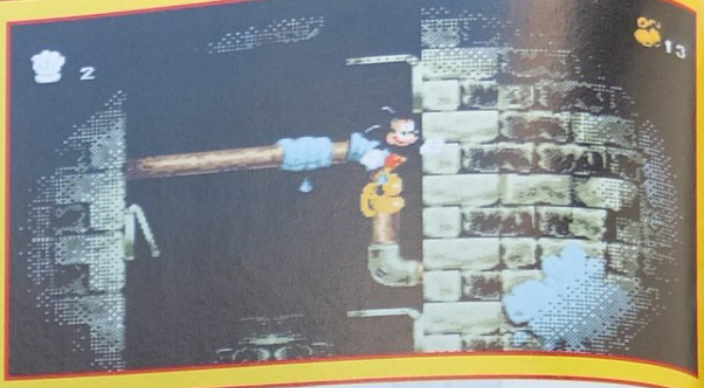


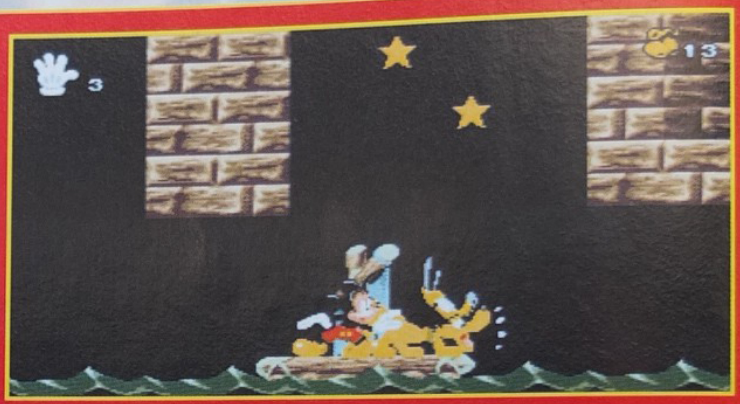
Les cailloux ne sont pas les seuls dangers de cette splendide poursuite. Évitez également les petits cours d'eau en sautant, car s'ils ne vous feront pas mourir, ils vous ralentiront sérieusement. En tout cas, si j'avais ça derrière moi, je pulvériserais le record du monde de Carl Lewis.

Pour évitez les libellules géantes, restez baissé pendant tout le trajet.

Mickey se retrouve une nouvelle fois confronté à son personnage de l'époque. Vous pouvez déjà constater le lifting effectué depuis Steam Boat Willie.

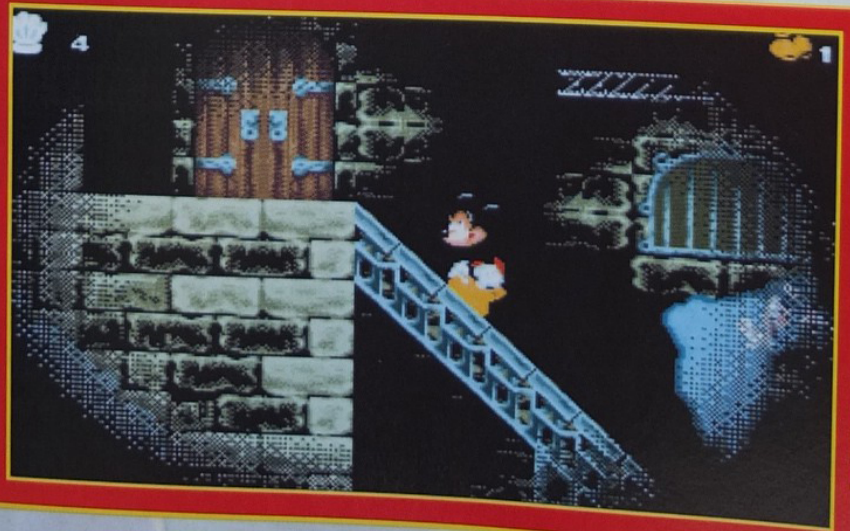
Avec un bon timing, vous arriverez facilement jusqu'en haut. Lorsque vous y êtes, allez directement sur la passerelle et, si vous avez bien respecté le timing, les fantômes disparaîtront lorsque vous arriverez sur eux. Au bout de la passerelle, qui s'effondre au fur et à mesure que vous marchez dessus, laissez-vous tomber en allant à gauche au maximum. Vous y trouverez de nombreuses étoiles.





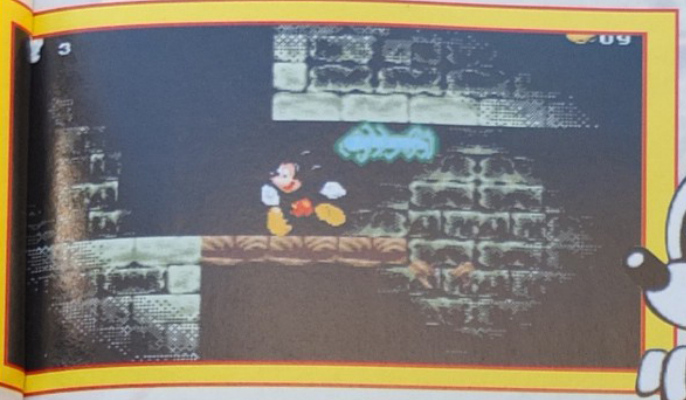
Mickey a beau être originaire du sud des États-Unis, on ne peut pas dire qu'il maîtrise parfaitement les techniques de glisse du surf.

Toujours dans la maison hantée, vous aurez à naviguer sur des tonneaux. Mais ne restez pas trop longtemps sur ceux-ci, sinon vous coulerez, et Mickey n'a pas l'air d'aimer la flotte. Faites également attention aux fantômes sur leur bateaux : dès que vous aurez le dos tourné, ils démarreront.



Lorsque vous marcherez sur les escaliers, ceux-ci se transformeront en toboggans. Faites attention, au cours de votre glissade, de ne pas vous faire toucher par les fantômes qui apparaissent et disparaissent régulièrement au dessus de vous.

À partir de maintenant, vous entrez dans la maison du Fantôme solitaire, célèbre dessin animé de 1937. Mais vous vous apercevrez vite qu'il n'est pas si solitaire que ça, et que aurez à affronter de nombreux revenants.

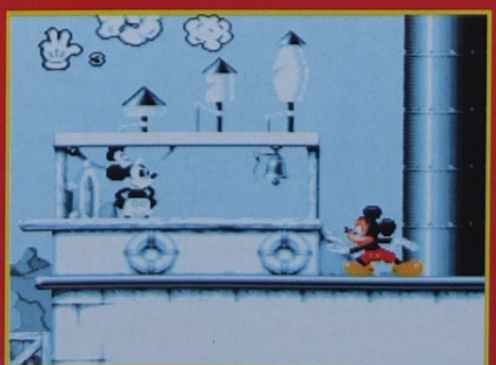


Pluto semble avoir retrouvé ses rares instincts de chasseur, et vous indique le danger. Si j'ai un petit regret, c'est de ne pas voir Pluto venir au secours de Mickey dans les moments difficiles. Tant pis.

Toutes les illustrations sont © Disney

Cet honorable scarabée bien sage ne vous veut absolument aucun mal et ne vous attaquera pas. Mais par contre, évitez qu'il vous touche et servez-vous de sa carapace pour rebondir et atteindre des objets.

L'instant de la première rencontre : 65 ans les séparent.



MEGADRIVE

SON 17/20

De belles musiques, pas répétitives. De bons bruitages. Mais la voix de Mickey n'est pas toujours très audible. Une ambiance typique Disney.

GRAPHISME 18/20

D'une grande fidélité, et d'une beauté indiscutable, ils sont fins, très fins. Ça se joue sans fin. On regrette quand même certaines couleures trop pâles.

ANIMATION 19/20

Les nouvelles techniques d'animation utilisées par Disney, comme la 3D et le "coming-at-you" sont géniales, et l'animation de Pluto est un petit bijou.

MANIABILITÉ 17/20

À part quelques rares moments où le sprite de Mickey ne réagit pas aussi vite qu'on le désire, la maniabilité est excellente.

INTÉRET 18/20

J'ai vraiment adoré l'idée de découvrir les grands moments de la vie de Mickey. En plus, ça bouge tout le temps. Encore !

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SONY
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ *Le scénario et l'idée.*
\+ *L'animation !!!*
\+ *Pluto.*
\+ *Les graphismes.*
\- *Pas de passwords.*

93%

MANIA

ZAPPING

MEGA TOP • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

Lorsque vous voyez des bulles, c'est qu'il y a du courant. Vous pouvez être emporté ou comme, dans le cas présent, ne pas réussir à avancer. Peut-être qu'en utilisant votre vitesse vous parviendrez à passer.

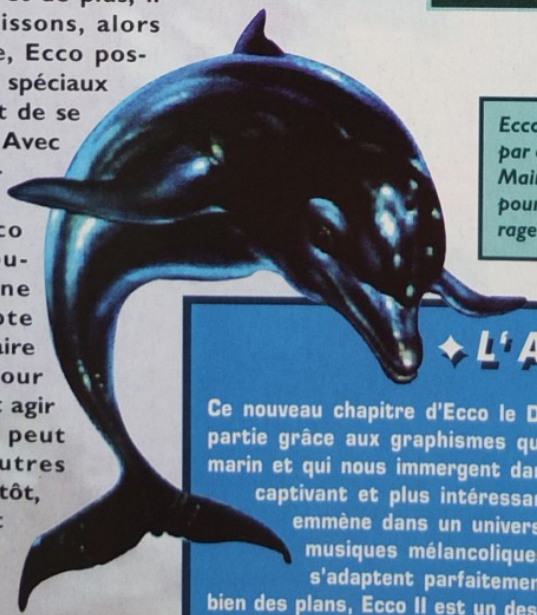
Voilà ce qui arrive lorsque vous n'utilisez pas votre sonar pour obtenir la carte des lieux. C'est un cul-de-sac et les crabes n'ont pas l'air commodes.

ECO

the tid

Un vortex ! Maintenant, vous êtes certain de leur présence. Foncez sur lui pour le détruire.

Ecco a failli être écrasé par ce gros rocher ! Maintenant, il le pousse pour faire écrouler ce barrage de pierres.



après maintes et maintes péripéties vécues dans la première mouture de ce titre, Ecco le dauphin est finalement parvenu à rentrer chez lui sain et sauf en libérant tous ses potes des fonds sous-marins. Il peut de nouveau patauger dans l'eau limpide et chaude de la planète terre et faire entendre son chant à travers tout l'océan. Ses exploits ont fait le tour du monde et partout où il nage, on parle de lui. Ecco est un héros car il a sauvé la terre en détruisant les créatures de Vortex ! Malheureusement la réalité est tout autre. En effet, la reine Vortex a réussi à embarquer avec Ecco dans la nacelle de sauvetage qui allait le ramener chez lui. Et boum, voilà, le prétexte pour réaliser une suite ! De retour sur terre, la reine ne pense qu'à se venger pour effacer la honte de sa défaite face à ce ridicule poisson qu'est Ecco. Ridicule poisson ? Pas du tout ! Ecco est un mammifère marin avec des facultés psychiques impressionnantes et de plus, il se nourrit de poissons, alors cétacé ! En outre, Ecco possède des pouvoirs spéciaux qui lui permettent de se métamorphoser... Avec sa nouvelle compagne, Trellia la magicienne, Ecco s'attaque de nouveau à la reine Vortex et compte cette fois s'en défaire une bonne fois pour toutes. Mais il faut agir vite car la reine peut engendrer d'autres monstres et, bientôt, leurs cris se feront entendre aux quatre coins de l'océan, semant la terreur partout sur leur passage. Ecco va devoir encore faire appel aux pouvoirs des cristaux mais cette fois, il en connaît parfaitement le fonctionnement...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

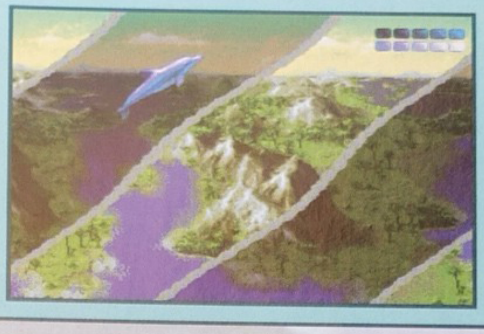
Ce nouveau chapitre d'Ecco le Dauphin est une vraie réussite en grande partie grâce aux graphismes qui reflètent parfaitement le monde sous-marin et qui nous immergent dans une aventure écologique superbe. Plus captivant et plus intéressant que le premier chapitre, Ecco 2 nous emmène dans un univers toujours plus imaginaire, bercé par des musiques mélancoliques à vous faire pleurer de joie tant elles s'adaptent parfaitement à l'action. Beau, somptueux même sur bien des plans, Ecco II est un des rares jeux cools où, malheureusement, le joueur n'est pas suffisamment stressé par l'action. Stress qui bien souvent ponctue les jeux en tous cas de grands moments de joies intenses. Un jeu superbe, un grand bol d'air, une petite perle dans un monde vidéo-ludique trop souvent en manque d'imagination. Respirez, inspirez...

FRANCIS

Escortez ce bébé pour qu'il puisse retrouver sa famille.

Ecco doit se faufiler dans des crevasses pour aller chercher des options. La roche est parfois instable et les éboulements fréquents...

Ne vous arrêtez pas de nager car l'écran scrolle et vous risquez de tomber de haut. Changez de passage lorsqu'il se termine et évitez d'être aspiré par les tourbillons.



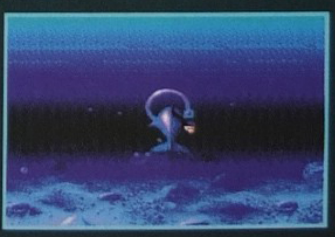
Ecco II

...es of time

Vous manquez d'air et vous n'avez pas le temps de remonter à la surface ? En utilisant votre sonar sur ce coquillage, des bulles d'air s'en échapperont. Ne vous trompez pas de coquillage car certains vous lanceront des projectiles.

Ce cristal vient de vous donner un chant puissant pour éliminer les ennemis tels que les requins !

Trellia a de drôles de pouvoirs et maintenant que vous l'avez trouvée, elle va vous aider à voyager vers d'autres mers.



Dans ce niveau, vous devez passer dans des anneaux qui se trouvent soit sous l'eau, soit au dessus ! À vous de rester sous l'eau ou de sauter pour y arriver. Peu à peu, vous voyez que vous vous rapprochez de la plage. Attention, des bestioles peuvent se trouver sous l'eau ! Détruisez-les avec votre sonar mais ne tirez pas sur les anneaux.

coup de queue et Ecco réussira à se propulser hors de l'eau.

Pour décrocher ce cristal, placez-vous à gauche sinon il restera bloqué dans la roche. Heureusement, si vous vous éloignez, il reprendra sa place.

Ces algues ralentissent beaucoup Ecco qui doit pousser très fort pour se sortir de là.

NIVEAU 2
- CRYSTAL SPRINGS -
CODE : ICDYGAFB

Il ne reste plus que ce cristal à emmener au fond. Les quatre cristaux réunis, ils ne formeront plus qu'un seul, très puissant. Utilisez votre sonar sur lui pour apprendre une chanson capable de détruire la pierre.

Les requins ne vous feront rien sauf si vous vous trouvez sur leur chemin. Votre sonar vous permet d'avoir la carte des environs. Dessus, vous voyez clairement les bancs de poissons, les différents ennemis, les cristaux et d'autres choses encore suivant le niveau...

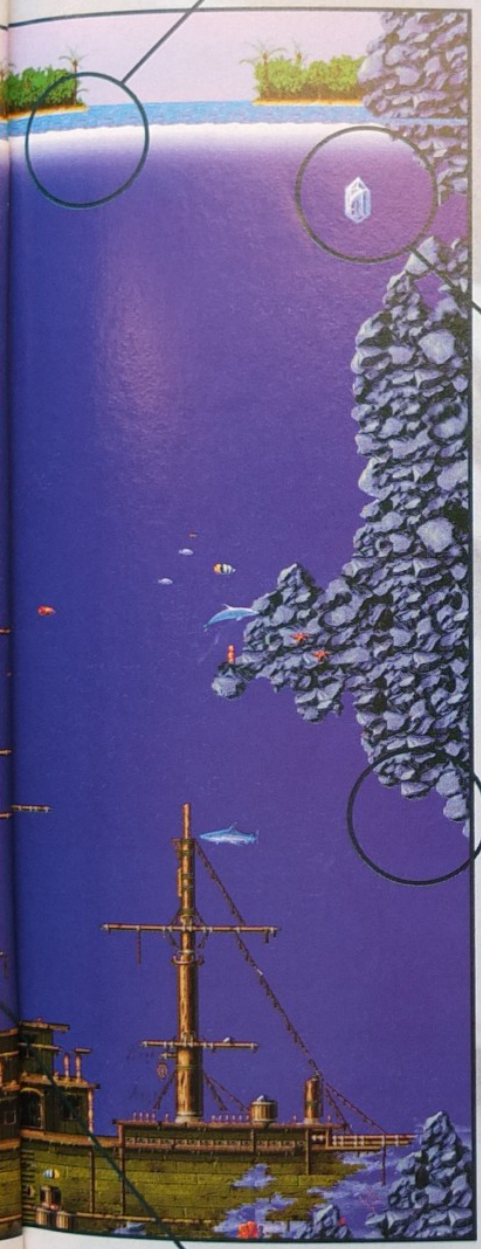
Le monde dans lequel se trouve Ecco est très étrange. Actuellement, il se trouve dans une retenue d'eau à une vingtaine de mètres au-dessus du niveau de la mer.

Le dauphin vous emmène près de ce cristal et vous demande si vous ressentez l'énergie qu'il dégage.

Mangez quelques poissons en fonçant sur eux pour reprendre des forces.

ECO
the tide

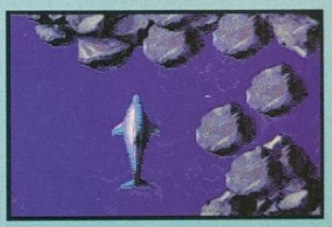
Tout commence là. Près de vous, nage un autre dauphin. Utilisez votre sonar pour communiquer avec lui. Il vous demandera alors de le suivre... Suivez-le !



Ne vous frottez pas aux méduses, ça pique !

Que c'est étrange mais Ecco vole avec l'aide de cet autre dauphin.

Placez-vous à droite du cristal et utilisez votre sonar plusieurs fois sur lui. Il se mettra à bouger de plus en plus jusqu'au moment où il se décrochera et tombera vers le fond. Suivez-le et guidez-le avec votre sonar vers le cristal qui se trouve au fond.



Chantez sur ces rochers qui se volatiliseront sous l'impact de vos ondes... Comme c'est bientôt Noël, voici les codes des six niveaux suivant : GBQEJJZA / AEUIEAZA / UGKFKVCB / EGSTYRCB / IEQIRKYA / KXYNVDEB. Et pour ceux d'entre vous qui possèdent une Action Replay, voici un petit code histoire d'être plus tranquille. Je ne vous dis pas ce qu'il fait... Le code est FFAA1B0038.

Le courant est trop fort pour que vous puissiez descendre ! Attendez que la tortue passe devant vous et touchez sa carapace avec votre nez. Elle se laissera tomber et vous pourrez, en la suivant de près, réussir à descendre.

MEGADRIVE

SON 16/20

Les musiques sont paisibles et calmes. Elle vont tout à fait bien avec le monde sous-marin. On regrettera que les bruitages ne soient pas un tantinet plus variés.

GRAPHISME 17/20

Les poissons et les fonds marins sont incroyablement variés et réalistes. Les effets de lumière et de reflets sur la peau d'Ecco sont superbes.

ANIMATION 18/20

Les animations ont particulièrement été recherchées. Lorsqu'on dirige Ecco, on a réellement l'impression de vivre aux côtés d'un véritable dauphin.

MANIABILITÉ 19/20

Faire nager ce dauphin est très agréble et d'une facilité stupéfiante. Ah ! Si tous les jeux pouvaient être aussi bons à ce niveau, quel plaisir !

INTÉRET 17/20

On est fascinés par le monde d'Ecco, subjugués par les graphismes, la diversité des niveaux. Un seul reproche : l'action est un poil lassante de temps à autre.

✦ ACTION ✦

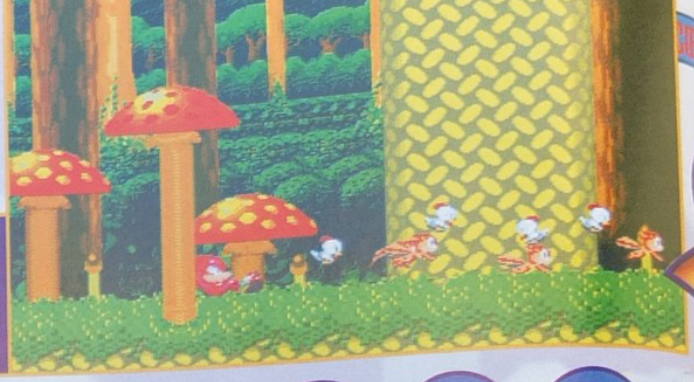
ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : + de 25
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI

\+ Les mouvements d'Ecco.
\+ Les fonds marins.
\+ L'ambiance.
\+ Les énigmes.
\- La difficulté.

90%

COUP DE CŒUR

ZAPPING • ZAPPING • ZAP



La différence entre Sonic et Knuckles saute vite aux yeux. Une attitude de débauché, un regard sombre. Décidément, Sonic s'est choisi un drôle de partenaire.

SONIC & KNUCKLES

Cela faisait bien longtemps. Depuis quelques mois, nous n'avions pas de nouvelles de Sonic. Il y avait juste Schmürz pour nous dire s'il allait bien, et s'il comptait revenir nous voir un de ces jours. Eh bien, Sonic effectue son grand retour sur Megadrive. Et comme il en a pris l'habitude, il n'est pas venu seul. La solitude lui pèse de plus en plus. Alors quand il peut en profiter, il invite ses amis, et accessoirement ses anciens ennemis, comme Knuckles. Vous vous souvenez de lui ? Une allure de type agressif, toujours prêt à se battre. Sa morphologie ressemble à celle de Sonic, à l'exception qu'il est rose. Personne n'est parfait. Dans le précédent épisode des aventures de Sonic, c'est-à-dire le troisième, Knuckles était au service du Dr Robotnik. Ce dernier l'avait convaincu que Sonic, et Tails le renard étaient des démons, et qu'ils désiraient s'attaquer aux sept émeraudes du Chaos, dont Knuckles, seul descendant de la population de l'Ile Errante, et doté d'une naïveté déroutante, était chargé de la protection. Bref, après s'être fait blousé par Robotnik, qui l'avait abandonné, Knuckles décide alors de s'associer à Sonic, afin de prendre sa revanche et de récupérer les émeraudes du Chaos. Comme quoi Sonic n'est pas rancunier. Ils vont donc s'attaquer de nouveau à Robotnik, qui avait réussi à prendre la fuite au cours du dernier combat. Serait-il immortel ?

En fonction du personnage que vous aurez sélectionné, les parcours et les boss seront différents, surtout dans la manière de combattre. Sur l'exemple que vous pouvez voir, Knuckles a un avantage certain sur Sonic. Mais le monstre se défendra différemment.

Cette machine est responsable du temps grisâtre qui règne sur l'île. Elle a été installée par Robotnik. Détruisez-la et vous pourrez commencer à affronter votre ennemi juré.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP

Pouvez vous imaginer un seul instant que je vais dire du mal de Sonic ? Eh bien si ! Non, je plaisante. Comment voulez critiquer un chef-d'œuvre tel que Sonic & Knuckles ? Les graphismes sont toujours aussi parfaits, et ont même été améliorés dans certaines séquences. L'animation est un modèle du genre (excepté un court passage saccadé), les sons, la maniabilité... Je ne vois vraiment pas ce que je peux critiquer. Pourtant, j'y mets de la bonne volonté. Je me permettrais quand même deux petites remarques. D'abord, pourquoi n'y-a-t-il pas de continues lorsque l'on joue avec Knuckles ? Ensuite, ce volet des aventures de Sonic est vraiment proche du 3. Manque de scénarii ? En tout cas, on prend toujours le même plaisir à jouer à ce jeu. De la vitesse, de l'action, des réflexes, de l'agilité... Tous les ingrédients y sont parfaitement dosés. Et quand on y ajoute l'idée génialissime de pouvoir connecter Sonic 2 et 3 dessus pour avoir des niveaux supplémentaires avec Knuckles, j'en reste sans voix. ".....".

LAURENT

Jouer avec le nouveau héros masqué vous permettra de découvrir de véritables nids d'anneaux, surtout ceux qui, comme celui-ci (fin de deuxième niveau), sont haut perchés.

SONIC & KNUCKLES

La tactique pour détruire les engins du Dr Robotnik est toujours la même. Il vous suffit de lui sauter dessus, tout en faisant attention aux obstacles sur votre chemin.

Voici le moment où l'animation n'est pas des plus brillantes. Sonic ou Knuckles avance de barre en barre, tout ça dans une image saccadée. C'est suffisamment rare dans Sonic pour être souligné.

Vous aurez à franchir une série d'hélices en vous laissant glisser de mât en mât. Mais faites attention aux hélices qui sont placées un peu n'importe où. Allez sur le mât le plus à droite, et montez le plus haut possible. Puis lâchez-vous vers la droite. Vous tomberez sur une plate-forme avec une vie et des anneaux.

Voici le monstre le plus débile de l'histoire des jeux vidéo. Pour l'avoir, placez-vous sur lui, et attendez qu'il essaye de vous frapper. Dès qu'il fera une tentative, enfuyez-vous. Au bout de quelques fois, il se détruira tout seul.

Pendant votre périple, vous pourrez parcourir 3 types de manches bonus, auxquelles vous accèderez par les bornes de sauvegarde. À chaque fois, votre objectif sera de ramasser un maximum d'anneaux qui vous donneront des points, mais surtout de gagner des vies supplémentaires, qui vous seront indispensables.

Les champignons de la forêt vous servent de trampoline pour atteindre les divers objets qui n'attendent que vous.

Si vous dirigez Sonic, vous rencontrerez Knuckles, qui déclenchera une tempête avec l'interrupteur. Le vent vous déposera au niveau suivant.

Quand c'est vraiment trop haut, il vaut mieux descendre les parois en rappel.

Ce monstre n'est pas difficile à abattre. Attirez-le vers la gauche, c'est-à-dire vers les sables mouvants. Quand il essayera de vous sauter dessus, passez sous lui. Il se retrouvera entre les sables et vous. Vous n'avez plus qu'à lui sauter dessus une fois. Il disparaîtra englouti.

Le niveau du sable va monter. Dépêchez-vous de monter et d'ouvrir les portes nécessaires avant d'être englouti. En même temps, surveillez bien les interrupteurs de lumière. Cela vous permettra de vous débarrasser provisoirement des fantômes.

Knuckles est bagarreur, a un caractère épouvantable, mais il a pourtant des qualités indéniables. Il s'accroche aux parois, et peut les escalader. Mais en plus il vole, ou plutôt, il plane. Et ses poings pendant son vol sont redoutables.

Voici une petite visite des pyramides égyptiennes. Vous aurez à jouer contre le temps. Les fantômes se formeront au fur et à mesure que la lumière baissera. Quand vous serez dans le noir, ils vous attaqueront, sans que puissiez vous défendre. Et je vous garantis qu'ils sont collants.

SONIC & KNUCKLES N'EST PAS SEULEMENT UN JEU DE PLATES-FORMES. C'EST AUSSI UNE EXTENSION QUI PEUT-ETRE UTILISÉE POUR SONIC 2 ET SONIC 3.

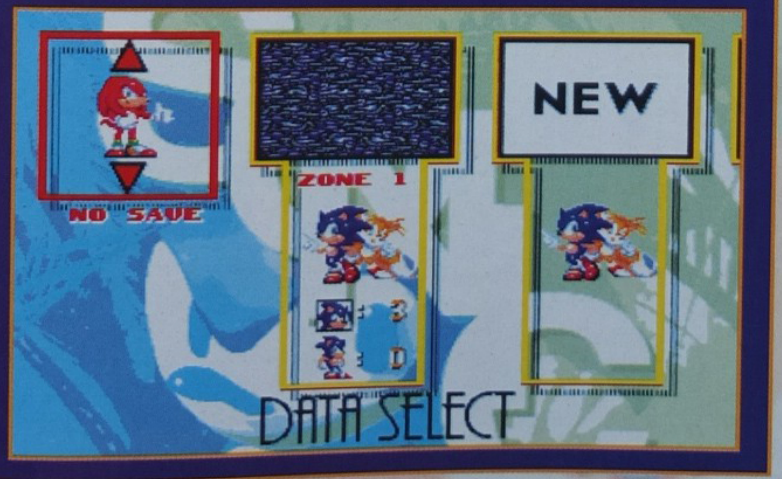
Vous remarquez que Knuckles tape carrément l'incruste. Remarquez, ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre. Un petit coup de jeune sur nos anciens jeux, c'est toujours bon.

Au tout début de Sonic 3, Tails, Sonic et Knuckles avaient tenté de faire connaissance, mais cela ne s'était pas vraiment bien passé.

Les programmeurs avaient tout prévu. Knuckles réussit même à trouver des vies dans le numéro 3. Avec les deux versions couplées, vous pourrez jouer avec lui, et trouver de nouveaux parcours inexplorés.

Tout comme avec Sonic, vous pourrez parcourir les manches bonus en 3D.

Une fois que avez connecté votre cartouche de Sonic 3 sur Sonic & Knuckles, vous le verrez apparaître dans l'écran de menus, mais aussi dans le menu de choix des joueurs.



NIC
CKLES

SON 18/20

On ne peut pas dire que les bruitages aient changé d'une version à l'autre, mais ils sont toujours aussi bons. Quant aux musiques, elles sont agréables.

GRAPHISME 17/20

Typiques de la série des Sonic, ils sont toujours aussi beaux, colorés, et remarquablement fins. Faut faire attention, ou on va s'y habituer.

ANIMATION 19/20

L'animation est si fluide et rapide, que je connais certains jeux qui doivent rougir. Dommage qu'un court passage soit carrément saccadé.

MANIABILITÉ 19/20

Le personnage répond si bien que j'ai l'impression que ma manette anticipe mes mouvements. La précision est remarquable et rare à ce niveau.

INTÉRET 19/20

Même si c'est encore de la plate-forme pure, on y prend beaucoup de plaisir. En outre, on a deux jeux pour le prix d'un, et un nouveau personnage hyper intéressant.

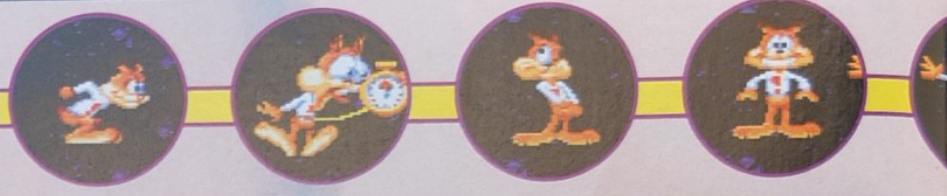
✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 18 Mb
Avec Sonic 2 ou3 : 34 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUi

+ Les pouvoirs de Knuckles.
+ Extension de la cartouche.
+ L'animation.
+ La maniabilité.
- Les continues de Knuckles ?

93%

Quand on vous dit que l'animation de Bubsy vaut le déplacement !



Ramassez, en plus des boules, tous les objets que vous verrez. La bombe, par exemple, vous permet de détruire plusieurs ennemis en même temps, et le scaphandre vous permet d'aller dans les bonus-stages cachés au fond de l'eau. Le trou noir est très pratique : lorsque vous êtes bloqué quelque part, utilisez-le, vous serez alors téléporté vers la borne de sauvegarde la plus proche. Quant au T-shirt, il vous donne une vie en plus. Mais vous trouverez également des mitrailleuses, et bien d'autres choses encore. Pour sélectionner une arme, appuyer vers le haut, et sur le bouton C. Ensuite, pour l'utiliser, appuyer à nouveau sur C.

BUBS

Ce point d'exclamation est une borne de sauvegarde ; touchez-la, et lorsque vous perdrez une vie, vous repartirez d'ici.

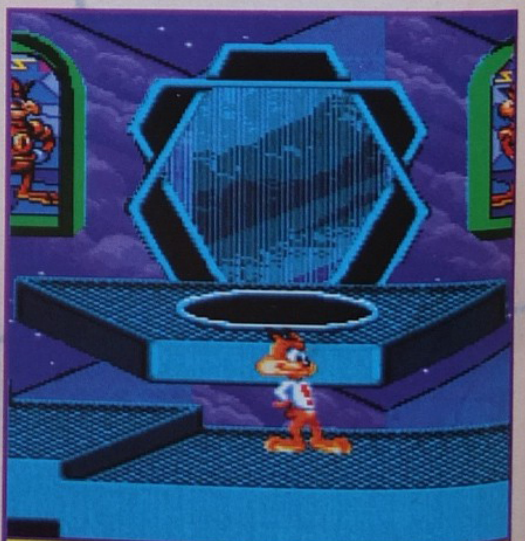
Les différentes grimaces de Bubsy, en haut de votre écran, vous indiquent son niveau d'énergie. Plus il perd son sourire et plus la situation devient critique. Bref, il doit garder un sourire Ultrabrite.

Bonjour, vous me reconnaissez ? Mais si, voyons. Je suis un chat, j'adore m'amuser avec les pelotes de laine, je fais quinze mille grimaces, et mes pires ennemis sont les Woolies. Ça y est ? Qui a dit Félix ? Mais non, je suis Bubsy, bien sûr !"... Eh oui, votre chat préféré est de retour sur Megadrive. Si son ancien passe-temps favori était de jouer avec les pelotes de laine, il a nettement évolué et a pris un peu de bouteille. Bubsy a donc décidé de se lancer dans le commerce d'objets d'art, et plus particulièrement, dans les collections de boules de marbre. Seulement, si Jordy les avait depuis sa naissance (pas les objets d'art...), Bubsy doit trouver ces fameuses boules de marbre. Pour ce faire, il a décidé d'aller avec ses neveux, deux charmants jumeaux ayant chacun une casquette à hélice leur servant d'hélicoptère, dans le tout nouveau parc d'attraction : Amazatorium. Ce que Bubsy ignore, c'est que ce parc, malgré toute sa splendeur, est occupé par des créatures hostiles aux chats et qu'il a été créé par Oinker P. Hamm, son ennemi de toujours, avec l'aide de son nouvel et non moins dangereux associé, j'ai nommé le Dr V. Reality. Bubsy va donc devoir parcourir plein de lieux aussi mystérieux que dangereux, et peuplés d'étranges personnages qui en veulent à ses poils. Mais le personnage de ce jeu est un chat, ne l'oublions pas. Il est donc hyper malicieux, très agile, et ne se laisse pas marcher sur la queue par le premier ennemi venu, même s'il s'agit de l'un des cochons les plus néfastes de la planète comme Oinker P. Hamm. Bon, on va les chercher, ces boules de marbre ?

L'AVIS DE MEGA FORCE

Bubsy 2 n'a rien à envier à son prédécesseur. Typique du jeu de plates-formes, c'est une belle réussite. D'ailleurs, on la doit surtout au personnage de Bubsy. Sa maniabilité et son animation sont de véritables chefs-d'œuvre. La manière dont Bubsy perd une vie est la plupart du temps irrésistible : réduit en cendres, électrocuté... Le sprite est carrément réussi. Dans une ambiance sympa, due aux musiques, vous pouvez visiter de vastes niveaux, avec de nombreux passages secrets. Malheureusement, les décors dans lesquels évolue Bubsy ne sont pas franchement variés, et ne font pas sauter au plafond (cette critique s'appliquait déjà au premier épisode des aventures). L'animation est très fluide et rapide. Des ralentissements ? Un seul, et pas vraiment méchant, que l'on pardonnera facilement à ce jeu qui vous ravira, sans aucun doute. En plus, on peut jouer à deux (l'un après l'autre, ou en même temps, suivant le mode choisi). La grande classe, non ?

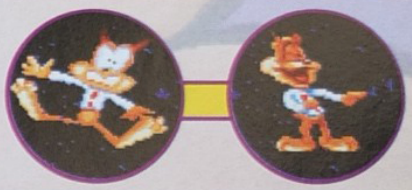
LAURENT



Lorsque vous aurez passé les 5 mondes, vous pourrez franchir le seuil de la dernière porte : celle qui vous permettra de combattre Oinker P. Hamm.

N'oubliez pas que l'Égypte ancienne vénérait les chats. Normal que Bubsy y fasse un tour, non ?!

Pour franchir des champs électriques, ou ouvrir des portes, vous devrez actionner des manettes. Pour cela, placez-vous dessus, et appuyez vers le haut de votre joypad. Regardez bien autour de vous, il y en a beaucoup, et ils vous ouvrent de nombreuses portes, ou vous permettent de franchir certains obstacles sans vous faire toucher.



BUBSY 2

Prenez le maximum possible de boules, elles vous donnent des points qui vous feront gagner des vies. Ramassez aussi les cartes Bubsy, elles vous serviront à la fin de chaque niveau pour vous racheter des vies, des munitions...

Star Wars version Bubsy... Ce charmant chaton va se lancer à l'assault de l'Étoile Noire dans son vaisseau spatial. Objectif : récupérer un maximum de boules et descendre tous les ennemis qui vont se présenter à lui.

Dans ce coffre, vous trouverez des munitions.

Au tout début du jeu, vous pourrez choisir entre l'aile est ou l'aile ouest du parc. Dans chaque aile, vous pouvez sélectionner un étage différent en fonction de la difficulté. Mais quel que soit l'étage dans lequel vous débuterez, vous visiterez 5 mondes.

MONDE ÉGYPTIEN

MONDE SPATIAL

MONDE MUSICAL

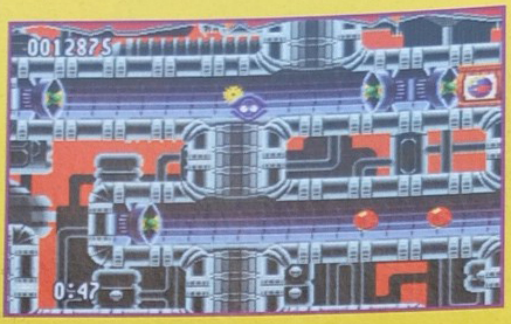
MONDE AÉRIEN

MONDE MÉDIÉVAL

On est encore loin de Thunder Force ou de Tomcat Alley, mais quand même, cela fait du bien de piloter un peu, même un vieux coucou... Comme l'épisode dans l'espace, repérez les ennemis (surtout ceux en "ULM") et les boules de marbre.

Attention à Bubsy.Il s'énerve facilement devant ses adversaires, et il se met facilement en boule ! Remarquez, l'arme est redouable.

aux poissons, ne pouvant pas les atteindre à distance,



le seul moyen que vous avez pour les éliminer est de leur sauter allègrement sur la tête. Dans le deuxième type de bonus stage, vous devez lancer des grenouilles. Vous pouvez, une fois qu'elles sont en l'air, les diriger. Le but du jeu est d'atteindre le maximum d'objets, tout en faisant attention au temps, qui est chronométré. En tout cas, appliquez-vous, ces manches sont précieuses.

Méfiez-vous de tous ces personnages, ils représentent tous un grand danger pour Bubsy. Certains sont plus dangereux que d'autres, comme le mouton, qui peut vous tuer à distance avec ses bêlements.

Lorsque Bubsy marche sur une note, le son change en fonction de la couleur.

Issu tout droit de la planète Délikatessen, Oinker P. Hamm est un coriace. Pour l'avoir, sautez-lui sur le crâne, ou tirez-lui dans la tête. Mais attention car, lorsque vous serez au-dessus de lui, il essayera de vous coincer contre le haut de l'écran.

SON 16/20

Les bruitages sont vraiment sympathiques. Associés aux musiques, variées et rythmées, cela donne une ambiance assez "top".

GRAPHISME 15/20

Ils sont beaux, colorés mais pas super originaux. C'est surtout le manque de variété dans les décors qui est frappant.

ANIMATION 19/20

Génial. Incontestablement réussie, elle est très fluide, le tout bouge bien sans véritable ralentissement. Et je ne vous parle pas des mimiques de Bubsy...

MANIABILITÉ 17/20

Les manipulations sont simples. Rapide, agile, Bubsy est aussi maniable que Sonic en personne. Vous avez quelque chose à rajouter ?

INTÉRET 17/20

Bien que d'un principe classique, ce jeu parvient à nous tenir en haleine jusqu'à la fin et bénéficie de l'attrait des différents modes de jeu possibles.

✦ PLATES-FORMES ✦

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- \+ L'animation
- \+ La maniabilité
- \+ L'humour de Bubsy
- \+ Les musiques
- \- La variété des décors

90%

4E Salon International de la High-Tech de Loisirs

SUPERGAMES

30 Novembre - 4 Décembre 1994
Paris - Porte de Versailles

LUDI GAMES

SOS LUDI

36.15 LUDI GAMES

Interplay

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive ™est une marque déposée de SEGA

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeu

36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

Warner Bros, cela vous dit quelque chose ? C'est bien sûr le nom qu'avaient donné les deux frères Warner à leur compagnie cinématographique, voici déjà quelques dizaines d'années. Leurs activités sont aussi très célèbres dans le domaine du dessin animé : Bugs Bunny, Daffy Duck, le Diable de Tazmanie, Bip Bip le Roadrunner, Vil le Coyote et bien d'autres ont traversé (et traversent encore) les studios d'animation de la Warner Bros. Mais la WB, c'est aussi la télévision, et la production de séries de dessins animés qui lui sont destinés, comme... Animaniacs. Vous connaissez Steven Spielberg, bien sûr, et je ne vous ferai pas l'injure de vous rappeler son palmarès. Eh bien, c'est le producteur d'Animaniacs à la télévision. Figurez-vous que ce dessin animé vient tout juste d'être converti en jeu vidéo. Ah, la bonne nouvelle ! Et devinez qui en sont les héros... Les frères Warner et leur sœur ! Espiègles, et très actifs, les trois vedettes, prénommées Yacco, Wakko et Dot (c'est la petit sœur), s'ennuient pourtant, et c'est le plus vieux de tous, Yacco, qui va trouver l'idée de génie. Il veut ouvrir une boutique hyper branchée. Génial ! s'écrient Wakko et Dot. Mais que vendre ? C'est à ce moment que le cinéma entre en jeu. La famille Warner vit dans le sud de la Californie, aux États-Unis, non loin des studios cinématographiques de la WB. Il suffit donc de se rendre dans les studios, et de ramasser des objets ayant servi à des stars dans des grands films. Cependant, s'ils savent comment rentrer dans l'enceinte des studios, il faudra éviter à tout prix le gardien, qui est plutôt du genre indélicat et collant. La course-poursuite peut commencer...

Nom : Warner
Prénom : Dot
Caractéristiques : dans le plus pur style "midinette", elle ne rêve qu'aux acteurs. C'est la reine pour amadouer les ennemis.

tapez surtout pas sur l'interrupteur de gauche, sinon vous allez vous prendre une masse de rochers sur le crâne. En revanche, celui de droite vous ouvre une porte.

Plongez dans le gouffre, il donne accès à un Bonus-stage du plus pur style "Roue de la Fortune" (sans Debanne).

Dans chaque studio, vous trouverez un objet. Dans le premier, vous attraperez le chapeau du film "Les aventures de Dirk Rugged 7". Vous aurez dans le deuxième studio le casque de Dors Dehors de "La Guerre des Toiles". Puis dans le numéro 3, vous trouverez l'étoile de shérif du célèbre "Le grand, le sot, et la jolie", et enfin le masque du film "Bloodmask : part 32".

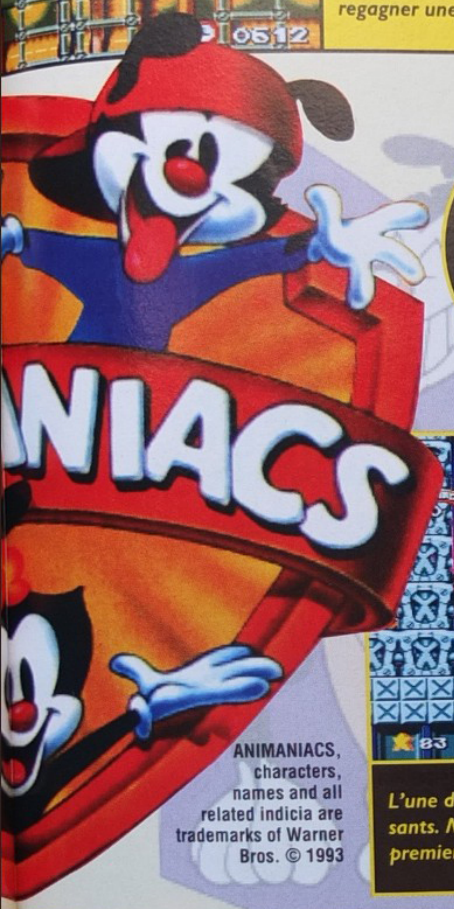
✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Pour tout vous avouer, ce jeu me comble. Rempli d'humour, depuis la séquence de démo jusqu'aux affrontements avec le gardien, Animaniacs concilie merveilleusement le style plates-formes et celui de l'aventure. Il faut parfois se casser le crâne pour trouver les solutions aux problèmes rencontrés, et choisir le bon personnage. Tout cela rend le jeu très prenant. Penchons-nous maintenant sur la technique. Côté graphismes, rien à dire ; ils restituent bien l'ambiance "Acme" des cartoons, et sont bien réalisés. L'animation, quant à elle, ne souffre que d'un mal : le fait de diriger les trois personnages en même temps rend certains passages un peu brouillons, surtout lorsqu'ils se superposent. Autre petite critique : la maniabilité. Diriger le joueur, le faire sauter, tirer, ne pose aucun problème, mais c'est le changement de joueur qui est long. Résultat, certains combats, qui nécessitent d'utiliser deux joueurs différents à tour de rôle, sont rendus très pénibles. Mais bon, on ne va pas en faire un fromage car Animaniacs est un titre vraiment sympa.

LAURENT

Vous serez confronté assez souvent au gardien le plus glauque de tous les USA. Mais vous n'êtes pas obligé de le combattre systématiquement. Je m'explique... Il suffit parfois de prendre la fuite, et de pousser des caisses pour atteindre des plates-formes et regagner une porte.

Nom : Warner
Prénom : Yacco
Caractéristiques : leader naturel du groupe, il s'impose par sa force. Très pratique pour déplacer les caisses.



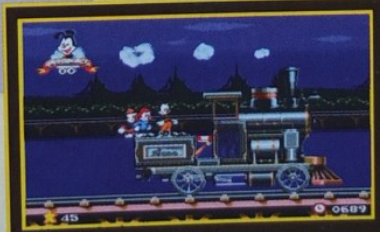
Nom : Warner
Prénom : Wakko
Caractéristiques : pratique pour passer certains passages bas de plafond. Cogne dur avec son marteau.

Dot peut amadouer certains ennemis, comme les vampires, ou même certains animaux dérangeants. Yacco donne des coups de raquette, très pratiques pour battre le gardien des studios. Enfin, Wakko manie très bien le marteau, pour éliminer certains ennemis, mais aussi pour actionner des interrupteurs ou des balances.

L'une de ces trois caisses contient des éléments intéressants. Mais attention, si vous n'ouvrez pas la bonne du premier coup, toutes les autres disparaîtront.

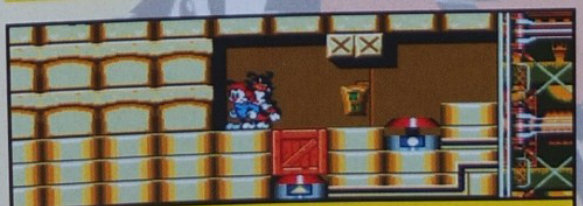
ANIMANIACS, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1993

Waouh !!! Yacco et Wakko n'y croient pas. Ils se mettent même à siffler. Mais attention car, pendant ce temps, vous êtes immobilisé, et le bon vieillard de gauche aux allures de savant fou vous volera vos étoiles-bonus.



Un moment délicat du jeu. Il faut que Yacco empêche le gardien de monter sur la loco, et juste après, que Wakko tape sur le bouton rouge, qui enverra du charbon dans le four, et vous fera prendre de la vitesse.

Sautez sur la petite plate-forme noire de gauche. Tapez dessus. Lorsqu'elle tombera, sautez à droite. Au bout de la passerelle, vous trouverez un interrupteur.



Dans notre série "le bison est futé", voici un petit piston. Le mur de gauche est creux, ce qui vous permettra d'y trouver une caisse hyper utile...

MEGADRIVE

SON	17/20

Fidèles au dessin animé, les musiques rythment bien le jeu, et sont accompagnées de bruitages réussis. Une ambiance typique des cartoons WB.

GRAPHISME	16/20

Bourrés de clins d'œil aux chefs-d'œuvre du cinéma, ils sont bien réalisés et très variés. Dommage que certaines couleurs soient trop pâles.

ANIMATION	15/20

Le scrolling est fluide, et les sprites sont bien animés. Un défaut ? La superposition fréquente des trois personnages.

MANIABILITÉ	16/20

Aucune peine pour franchir les obstacles, diriger le personnage, et le manier. En revanche, le temps pour en changer est trop long.

INTÉRET	18/20

Loin d'être ennuyeux, l'intérêt est accru par la gestion des personnages et la réflexion que cela nécessite. Un jeu de plates-formes intelligent.

✦PLATES-FORMES✦

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : NON

- \+ La réflexion
- \+ L'humour
- \+ L'intérêt
- \+ Longueur des niveaux
- \- La sélection des joueurs

ZAPPING

Nous n'allons pas parler de Johnny Cage, de Jonathan Blade, de Blanka ou de je ne sais quel autre personnage imaginaire. Nous allons parler d'un homme qui a réellement existé, qui a marqué son époque et qui continue aujourd'hui à faire parler de lui à travers sa légende. Bruce Lee est le personnage principal de ce jeu et il va vous emmener sur ses traces, dans des endroits qu'il a fréquentés et où certains événement lui sont arrivés. C'est ainsi, par exemple, que vous allez vous retrouver dans une soirée dansante durant laquelle Bruce aura affaire à un matelot. En réalité, ce marin a pris une bonne correction et c'est à la suite de cette bagarre que, recherché par la police, Bruce quitte son pays pour se rendre en Amérique. Autre lieu, autre risque, Bruce travaille dans un restaurant et attire la jalousie d'un cuisinier. Tout cela se termine dans l'arrière-cour, couteaux à la main et deux contre un ! Comment Bruce s'en est-il tiré ? Ceux qui ont vu son film au cinéma doivent encore avoir les images en tête ! Non ? Alors, c'est l'occasion d'acheter la vidéo qui doit déjà être en vente au moment où vous découvrez ce Zapping. Vous allez ainsi vivre un instant de la vie de Bruce Lee dans plusieurs lieux, à Hong-Kong, à Seattle, à Oakland et ailleurs. Quant aux techniques de combat utilisées par Bruce, il s'agit de Kung Fu et vous savez déjà (voir n° 29) qu'elles sont dans le jeu aussi fidèles que dans la réalité. Le Maître Dan Schwarz en a d'ailleurs approuvé le style ! Vous n'allez pas voir de sang, ni de boules de feu ou de coups de pied enflammés, vous allez faire du Kung Fu tout simplement. Là, on ne rigole plus et on va voir ce que vous valez...

Lorsque vous jouez à trois en même temps (avec quadrupleur Sega), la stratégie du combat est totalement différente. Ne vous laissez pas enfermer ! Ici, je m'en sors en effectuant un coup de pied en grand écart. Par contre, avec ces filles, ce n'est pas la même besogne !

DRAG

Admirez la beauté des positions...

Lorsque votre chi est à plus de 75%, vous pouvez activer le mode de combat avec Nunchaku. En faisant passer le Nunchaku d'une main à l'autre, vous augmentez encore plus votre chi.

Lorsque votre chi est à plus de 50%, vous pouvez activer le mode de combat ultra rapide qui vous donne 5 nouvelles attaques.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Vous aussi, vous en avez marre des jeux d'Arts Martiaux qui se ressemblent tous ? Alors Dragon est le jeu qu'il vous faut ! Imaginez que vous allez pouvoir jouer à TROIS simultanément !!! C'est inédit jusqu'à ce jour sur Megadrive et je vous assure que ça vaut le détour, d'autant que le jeu est très maniable et hyper fendard à trois. D'accord, les musiques n'ont rien d'un tube de Patrick Bruel mais les effets sonores sont là pour remonter la sauce. Et puis, même si les décors sont simplistes, les personnages sont beaux et bien animés. Dragon est une simulation réaliste d'Arts Martiaux dans laquelle il faut varier ses coups et étudier l'adversaire. Des progrès sont encore à faire, comme par exemple dans le domaine des tests de collision qui posent toujours un problème quelque part mais je pense que l'on est sur la bonne voie et ça fait plaisir !

FRANCIS

Armé d'un redoutable Kwondon, le fantôme viendra vous prendre la vie. Aurez-vous assez de chi (force intérieure) pour l'en empêcher ?

Tout comme vous, Johnny Sun connaît la technique de l'étranglement. Plus tard, Bruce devra encore l'affronter dans un combat chronométré. Son frère de Thaïlande, Luke, n'est pas mal non plus.

Profitez que Scott est à bout de souffle...

Bruce Lee

© Éd. René Chateau

Il n'a pas l'air comme ça, mais Bruce peut faire 35 coups différents ! Le jeu compte trois vitesses et plusieurs modes de combat. Vous pouvez revivre les moments chauds de la vie de Bruce Lee ou faire un tournoi.

Ce marin vous tient avec sa chaîne. Si vous êtes assez rapide, vous réussirez à casser la prise et à le projeter au sol. Quel retournement de situation !

Augmentez votre chi ainsi que vos points en vous entraînant... Frappez le mannequin en bas (1000 points), au milieu (500 points) ou en haut (100 points). Méfiez-vous des bâtons qui tourneront de plus en plus vite !

SON 12/20

Les musiques sont soit presque inaudibles, soit "prise de tête". Heureusement, il y a les cris, ainsi que le bruit des coups, mais ça reste tout de même moyen.

GRAPHISME 13/20

Les graphismes ne sont pas d'une très grande finesse, ils sont assez simples et parfois un peu curieux. Les personnages, par contre, sont plus sympathiques.

ANIMATION 15/20

C'est rapide, bien décomposé et les personnages se déplacent avec grâce ! Mais ça manque de spectacle et les coups ne touchent pas alors qu'ils le devraient.

MANIABILITÉ 16/20

Un manette six boutons est largement préférable pour ne pas s'emmêler les doigts ! Les coups s'enchaînent bien et on réussit à faire des esquives.

INTÉRET 17/20

Le jeu à trois est une bonne innovation ! Dommage que l'on ne puisse jouer qu'avec Bruce Lee et que l'on ne puisse pas s'entraîner contre les ennemis.

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NBRE DE JOUEURS : 1, 2 ou 3
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

+ Le combat à trois.
+ Le système du chi.
+ 35 techniques.
- Les musiques.
- Manque de spectacle.

85%

ZAPPING

Amis footeux, bienvenue ! Une fois de plus, nous sommes en direct dans ce fabuleux stade où l'ambiance est à son comble. Les supporters rouges crient à tue-tête pendant que ceux des bleus se montent dessus pour être plus près de l'action. Cela n'arrête pas. Ah mes amis, je vous le dis, quelle ambiance ! Cadrée parfaitement, la pelouse est perçue en trois dimensions isométriques ; ainsi, pas moyen de rater un geste technique, comme le lancer du joueur en l'envoyant valdinguer dans les tribunes. Si vous y parvenez, bingo ! le maxi jackpot est à vous ainsi que les rounds secrets. Vous me croyez, là ? Non ? Vous avez bien raison. Par contre, à la fin du match, vous pouvez brancher votre Megadrive sur la machine à laver le linge pour nettoyer les maillots des joueurs et ça, c'est vrai. Bon, il serait peut-être temps d'appeler vos copains et de sortir le quadrupleur Electronic Arts... Qu'est-ce que vous en pensez ? Il ne vous reste plus qu'à choisir vos équipes et là, le choix est vaste. Dites un chiffre : 20, 50, 100 ? Non, plus de 200 équipes sont présentes et parmi elles, 20 clubs français, à peu près autant pour une dizaine d'autres pays (63 en mode Coupe du Monde). Je pourrais vous donner encore plein de chiffres, comme par exemple les statistiques sur le nombre de biscottes jaunes ou rouges distribuées par l'arbitre ou même le temps de possession du ballon pour chaque équipe, mais je n'en ai pas envie. Non, je n'ai pas envie et de toutes façons, le match va commencer, alors...

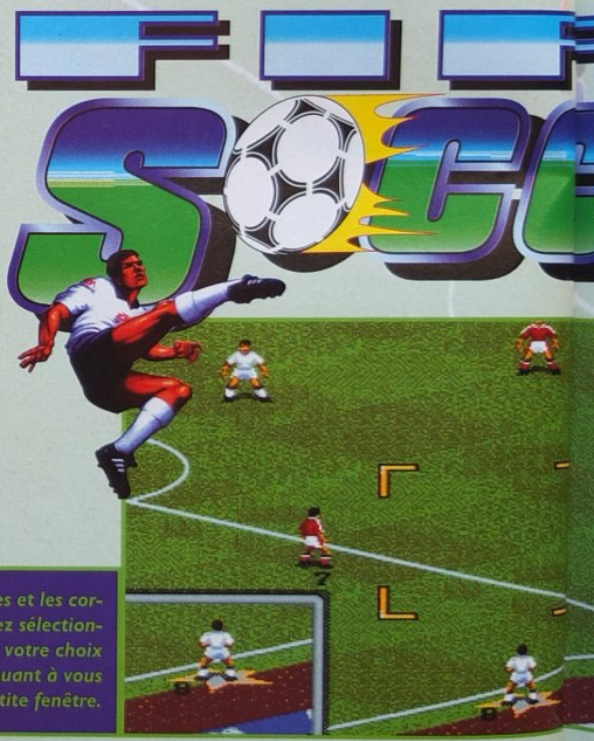
Voici le terrain dans sa totalité et, à côté, la vue maximum que vous avez pendant le jeu. Lorsque les joueurs se déplacent, le ballon reste dans leurs pieds et c'est en appuyant sur un bouton que vous pouvez le pousser plus ou moins loin devant vous pour faire par exemple un grand pont.

Le gardien peut relâcher le ballon et vous en profitez si vous avez bien suivi l'action.

L'arbitre n'est pas sur le terrain mais sa photo apparaît lorsqu'il distribue des cartons. Votre joueur se tord de douleur sous la puissance du tacle !

Avec ses options, vous allez pouvoir paramétrer votre équipe comme ça vous chante.

Voici la coupe derrière laquelle vous allez courir comme tous les autres joueurs.



Sur les touches et les corners, vous pouvez sélectionner le joueur de votre choix tout en continuant à vous voir dans une petite fenêtre.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

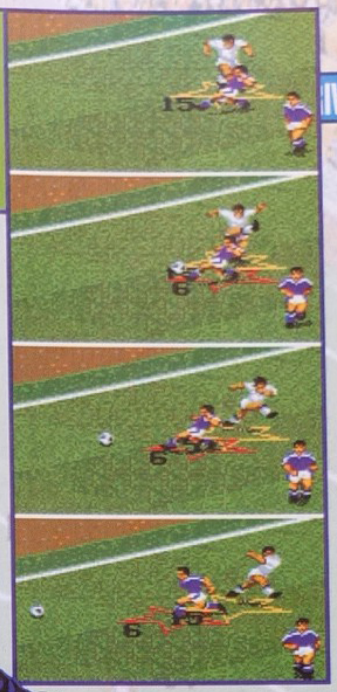
Avec une telle ambiance, une animation des personnages si réaliste, des graphismes si attractifs et surtout la possibilité de jouer à 4 simultanément, on a du mal à résister à l'envie de courir l'acheter ! Alors, nous allons essayer de comprendre comment résister et ne pas risquer d'être déçu...

Dans ce jeu, c'est à vous de sélectionner le joueur le plus proche du ballon et je peux vous dire qu'il ne se passe pas trois secondes sans que vous soyiez obligé d'appuyer sur le bouton. C'est fatigant à la longue et pas pratique du tout. Ensuite, on ne voit pas assez de terrain pour organiser son jeu et faire des contre-attaques efficaces. On tire presque toujours à l'aveuglette et la vue en 3-D rend difficile l'estimation de l'effet à donner à la balle. Les joueurs sont encore trop scotchés à la pelouse et le scrolling de l'écran est un peu saccadé. Il est également dommage que l'arbitre ne soit pas sur le terrain et que les joueurs expulsés disparaissent tout à coup. Allez, arrêtons de chipoter, FIFA'95 reste un excellent titre pourvu que l'on y joue à plusieurs.

FRANCIS

Sur les coups-francs, vous pouvez envoyer la balle à un de vos coéquipiers ou tirer directement. Vous pouvez visualiser la trajectoire de la balle et faire scroller l'écran pour voir où elle arrivera.

Ici, vous voyez bien l'efficacité du tacle. Alors que l'adversaire s'apprêtait à lancer un pruneau, vous le lui avez subtilement ôté du pied. Bravo !



Choisissez le pays ainsi que votre équipe et voyez ses caractéristiques...

Revoyez le ralenti de la dernière action et admirez ici la superbe reprise de volée.

Encore des options pour choisir votre langue, la durée du match (2 à 45 minutes), le type de gardien (manuel ou automatique), la météo, le niveau de difficulté (débutant ou expert) et bien d'autres choses. Voyez vous-même...

Vous pouvez jouer à 4 simultanément, mais engager jusqu'à 8 joueurs humains dans un tournoi.

Tête plongeante ou tête normale, sprint, bicyclette, talonnade, tacle, faute volontaire, reprise de volée, amorti, lobe...

MEGADRIVE

SON 19/20

Lorsque vous marquez un but, vous pouvez appuyer sur A, B ou C pour faire des bruits de tambour et autres... C'est génial ! L'ambiance est super top.

GRAPHISME 17/20

Les joueurs sont gros et bien dessinés, le terrain change suivant le climat et le public est super chouette. Cela donne un jeu très bien coloré et donc agréable.

ANIMATION 15/20

Les joueurs sont toujours aussi spectaculaires ! Il faut juste déplorer des scrollings un peu saccadés et l'oubli de l'arbitre et des juges de touche.

MANIABILITÉ 14/20

Les joueurs pédalent moins dans la semoule que pour le premier FIFA, mais c'est encore lent. La vue du terrain est trop limitée pour bien organiser le jeu.

INTÉRET 16/20

Les options ne manquent pas pour paramétrer le jeu à sa convenance et c'est bien. Par contre, on est limité car on ne peut pas réaliser tout ce que l'on voudrait.

✦SPORT✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NBR JOUEURS SIMULTANÉS : 4
NBR JOUEURS TOTAL : 8
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ *L'ambiance.*
\+ *La beauté de l'animation.*
\+ *4 joueurs simultanément.*
\- *Un maniement difficile.*
\- *Peu de visibilité.*

85%
seul
90%
à plusieurs

ZAPPING

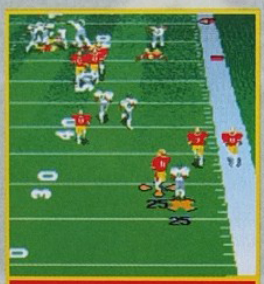
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

John Madden -NFL 95-

Qu'est-ce qui réunit plusieurs dizaines de millions d'Américains tous les ans devant leur poste de télévision ? La finale du Super Bowl, c'est-à-dire la finale du Championnat de football américain. Vous connaissez tous bien sûr ce sport, né à Harvard en 1872 (eh oui, déjà). Le principe du jeu est de déposer le ballon dans l'en-but, et ceci en progressant petit à petit. Mais là, on peut se dire que c'est carrément pénible, et se demander pourquoi des millions de gens se posent dans leur fauteuil pour regarder ça. C'est tout simplement parce que ce sport est un des plus spectaculaires, et des plus violents qu'il nous soit permis de connaître (et les Américains adorent ça). Côté statistique, on nous annonce 70 000 blessés par an dans les 900 équipes universitaires américaines (si on fait un petit calcul, je me dis qu'il y en a qui ne doivent même pas avoir le temps de se soigner avant de se blesser à nouveau). Bref, un sport à tout casser. Alors, vous pensez bien que nous n'allions pas louper John Madden' NFL 95, nous, heureux possesseurs de Megadrive.

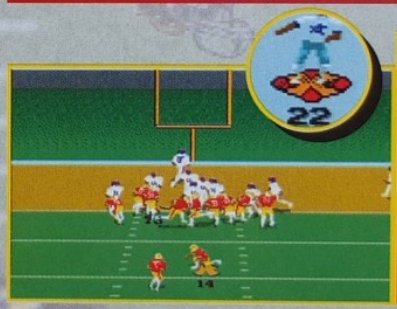
À chaque faute, ou chaque point marqué, il s'inscrira en haut de l'écran le nom du joueur qui a marqué ou l'erreur commise.

Vous aurez le choix (tenez-vous bien) entre 57 stratégies défensives, et 87 offensives. Je sais, ça fait du boulot. Sur cet écran, vous pouvez voir le nombre de yards qu'il vous reste jusqu'à l'en-but, le temps joué et le quart-temps dans lequel vous vous trouvez, le score, et enfin, le nombre de tentatives qu'il vous reste pour franchir les 10 yards minimum.



Une fois votre stratégie d'attaque choisie, vous aurez le choix entre 3 joueurs pour donner le ballon (ou partir seul, si vous le voulez). Si vous réussissez à faire une bonne passe à vos avants, ceux-ci piqueront un sprint, pour échapper aux défenseurs. Mais s'ils vous tombent dessus, ça va saigner !

Pour les engagements et les transformations, vous avez un potentiomètre qui vous indique la puissance et la direction de votre coup de pied.



Après avoir inscrit un touchdown (6 points), c'est-à-dire entré dans l'en-but avec la balle, vous aurez droit à une transformation. Si vous la jouez au pied, elle vous rapportera 1 point supplémentaire. Par contre, si vous la réussissez à la main, vous inscrirez 2 points. Vous pouvez également tenter des "field goals", c'est-à-dire des drops.

Voici quelques-uns des mouvements des joueurs.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Si vous avez aimé les précédentes versions de John Madden NFL, vous ne serez pas déçu par celle-ci. Tous les ingrédients sont là : les graphismes sont bons, et les sprites, même s'ils ne sont pas dotés d'une animation fulgurante (surtout quand ils exécutent leur petite danse après avoir inscrit un touchdown), sont bien réalisés. Et tout ceci est accompagné d'une animation sonore comme Electronic Arts sait nous les faire. En fait, sa force (et par la même occasion sa faiblesse) est le nombre de possibilités. Non, je ne pète pas un plomb, et je m'explique. Pendant le jeu, vous aurez à choisir parmi de nombreuses stratégies offensives et défensives, et à les exécuter sur le terrain. Le problème, c'est qu'il faut un certain temps pour tout piger. Par contre, une fois que le cerveau a un peu joué son rôle, vous allez pouvoir vous amuser. Tout ça nous donne une vraie simulation de foot US.

LAURENT

MEGADRIVE

SON	15/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	16/20	MANIABILITÉ	16/20
INTÉRET	17/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE D'ÉQUIPES : 29
NOMBRE DE MODES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

81%

LA PLUS GRANDE STAR MADE IN U.S.A.

SONY Game Line
36.68.22.02*

IL VOUS FAUDRA PARCOURIR DIVERS MONDES AUSSI VARIÉS QUE LES ENTRAILLES D'UN VOLCAN À L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE AFIN D'Y RECHERCHER DES OBJETS QUI N'Y ONT PAS LEUR PLACE. CHAQUE OBJET TROUVÉ DEVRA DISPARAÎTRE À JAMAIS. ATTENTION DE NOMBREUSES CRÉATURES VOUS BARRERONT LA ROUTE.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SUPER NINTENDO PAL VERSION

MEGA DRIVE

ocean

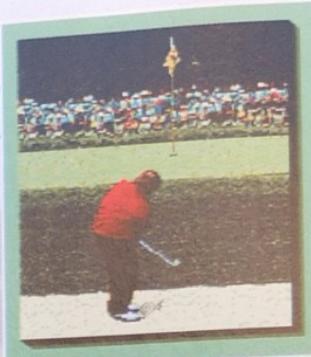
* 2,19 F la minute. Mighty Max © 1994 Bluebird (UK). Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

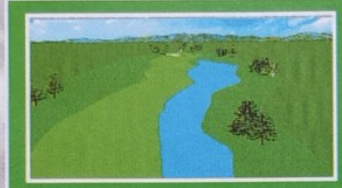
L'heure de la revanche divine est venue. Ceux qui, il y a quelques mois, ont lâchement profité d'un moment d'inattention de ma part, vont le regretter. Ne croyez pas que je vais me livrer à quelques exactions ou violences sur les personnes en question. Non, non. Il ne s'agit pas de ça. Bon, devant votre perplexité et votre inquiétude, je vais vous expliquer l'objet de mon courroux (et non pas l'objet de mon gourou, ce qui est beaucoup plus indiscret). Voilà : l'action se passait dans une pièce sombre et enfumée, un salon, pour être plus précis. Le sol de la pièce était jonché de paquets de cacahuètes vides et de bouteilles de Coke. L'ambiance était chaude, mais il flottait dans l'air une certaine tension, que chacun pouvait nettement ressentir. Il était 3 heures du matin, et 4 personnes étaient réunies. Parmi elles, votre serviteur. Je cacherai le nom des trois autres participants, leurs parents n'ont pas mérité cela. Au centre des débats, un téléviseur, qui illuminait la pièce d'une lueur pâle, faisait office de lumière. Branchée au téléviseur, une console Megadrive de Sega, notre préférée. Je m'en souviens parfaitement et, à ce moment de la soirée, je ne savais pas en quel cauchemar elle allait tourner. Enclenchée dans la console, une cartouche : PGA Tour Golf 2. Nous en étions au 18ème trou du fameux parcours de Sawgrass. La victoire m'était promise, et j'allais remporter le pari que nous nous étions fixé. J'étais à -5 en dessous du par, et mon dauphin à -4. Au moment où je frappais la dernière balle, quelqu'un hurla (volontairement). Je perdis alors la partie, et donc mon pari. Alors je vous le dis : PGA Tour Golf 3 sera ma vengeance.

Quand vous serez content de vous, ou si l'ordinateur estime que vous avez fait un joli coup, vous aurez droit au ralenti.



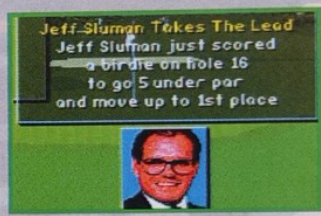
Craig Stadler	
Longest Drive	297 yds
Driving Acc.	68.4%
Greens in Reg.	68.6%
Putts/G.I.R.	1.81
Par Breakers	18.8%
Par Saves	51.0%
Avg. Par 3	3.17
Avg. Par 4	3.90
Avg. Par 5	4.85

Dans le menu de départ, vous avez l'option statistique, qui vous renseigne sur les joueurs du TPC (l'équivalent de l'ATP du tennis), comme par exemple Craig Stadler, qui, je vous l'avoue, est mon préféré.



L'écran où est inscrite la distance est très pratique. En déplaçant le curseur, vous pourrez avoir une idée de l'endroit où elle va tomber. L'autre écran vous permet de zoomer sur le parcours et vous aide à voir les obstacles présents.

Ce menu vous permet de choisir votre joueur et vos concurrents. Vous y choisissez également vos clubs (fers, bois, driver...).



De temps en temps, pendant un tournoi, un speaker vous indique les performances de vos concurrents.

PGA

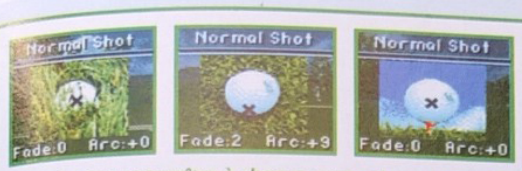
Cet écran sera celui que vous affronterez avant chaque frappe. Vous avez le nom et la photo du joueur, le numéro du trou, l'essai, la distance qu'il reste jusqu'au green, le club que vous utilisez. Au centre, le potentiomètre indique le type de coup que vous allez jouer (à droite), la distance que votre club peut couvrir (à gauche) Pour terminer, la direction et la force du vent se trouvent à gauche.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

L'objet de ma vengeance sera bien meilleur que la version précédente : c'est une évidence. De très nombreuses choses dans PGA Tour Golf 3 ont été améliorées. Ce qui est frappant avant tout, ce sont les graphismes, et notamment les sprites. La beauté de ces derniers n'a d'égale que la fluidité de leur animation. De l'excellent travail. Dans le principe, le jeu reste le même, si ce n'est que des parcours ont été rajoutés. Mais par contre, si les manipulations restent les mêmes, certains éléments, comme par exemple le potentiomètre des effets, ont été changés, pour être remplacés par des fenêtres beaucoup plus agréables à l'œil et à l'utilisation. Dans le genre "on a tout amélioré" : le son. Nettement plus réalistes, les digits sont bons et les musiques un peu moins glauques. Certaines seraient mêmes agréables à écouter. De plus, la précision des effets et des frappes est accrue. Bref : une excellente simulation. Foncez dessus.

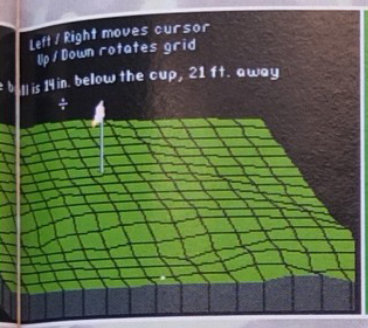
LAURENT

Sur cette photo, on peut admirer les sprites, et leur animation. Bon d'accord, une photo, ce n'est pas toujours terrible, mais les magazines vidéo ou CD, ce n'est pas pour aujourd'hui en France. En tout cas, croyez-moi, ça vaut le déplacement.

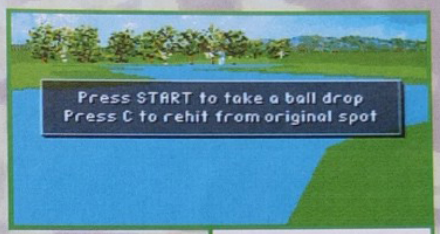


Cette fenêtre apparaîtra à chaque coup, et vous montre où est tombée la balle. La croix vous indique où taper pour des effets : en bas pour élever la balle ; en haut, pour la rabaisser ; à droite pour un effet vers la gauche (et inversement).

Lorsque vous swinguez, la caméra suit la balle à partir du point de départ, puis inverse l'angle pour l'arrivée de celle-ci. Vous me direz que c'est purement esthétique, mais lorsque c'est bien fait, cela donne un petit plus au jeu.



La vue du green en relief est très pratique pour savoir quelle direction et quelle puissance donner à la balle. Pour ceux d'entre vous qui connaissent PGA Tour Golf 2, vous vous apercevrez que cet écran n'a pas bougé d'un poil.



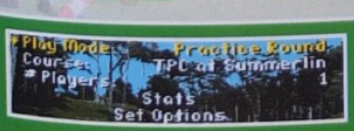
Si vous calculez mal votre coup, vous allez prendre un bain. Malheureusement, en plus du bain, vous aurez un point de pénalité, et vous retaperez la balle soit à côté de l'eau, soit du point de départ.

Tour Golf 3

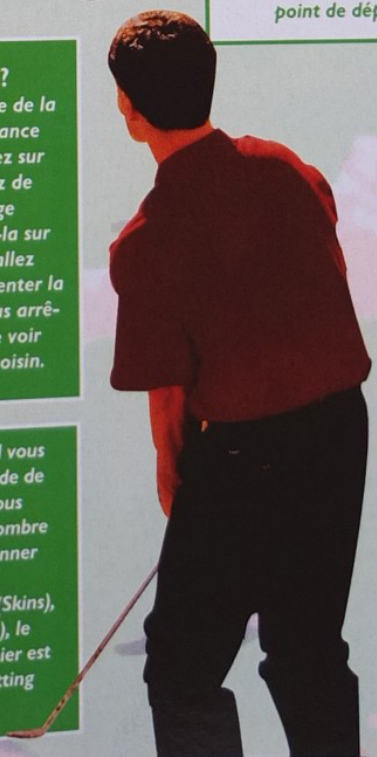
Voici les huit parcours que PGA Tour Golf 3 vous propose (de haut en bas) : Summerlin, Sawgrass, Avenel, Southwind, Scottsdale, The Woodlands, Las Colinas River, Highlands.

COMMENT FRAPPER ?

Le potentiomètre indique la puissance de la frappe, mais a également une importance sur la direction. Pour frapper, appuyez sur C. La puissance monte alors. Appuyez de nouveau pour l'arrêter au pourcentage voulu. La barre redescend, et arrêtez-la sur 0 pour une frappe optimale. Si vous allez au-delà de 100%, vous pourrez augmenter la puissance du coup à condition de vous arrêter pile sur 0%. Sinon, vous risquez de voir partir votre balle sur le parcours du voisin.



Voici l'écran sur lequel vous sélectionnez votre mode de jeu, le parcours que vous désirez effectuer, le nombre de joueurs et les options. Celui-ci vous permet également de visionner les stat's de chaque joueur. Vous pouvez jouer dans 7 modes : le Practice, le Tournoi, une partie à 2 ou 4 pour un enjeu financier (Skins), jouer contre un joueur ou l'ordinateur sur 3 matchs (Matchs play), le Shoot Out (4 joueurs jouent sur 3 trous, et à chaque trou, le dernier est éliminé), le Driving range (entraînement au swing), et enfin le Putting green (entraînement au put).



MEGADRIVE

SON 16/20

Les bruitages sont bien réussis, mais sont parfois absents. Quant aux musiques, elles sont, pour la plupart, beaucoup plus mélodieuses que d'habitude.

GRAPHISME 18/20

Ils sont très beaux, et le jeu bénéficie de très nombreuses images digitalisées, qui sont parfois animées, comme le joueur. Les décors sont bien réalisés.

ANIMATION 18/20

Le scrolling est hyper fluide, et lorsque la caméra change d'angle, l'image ne souffre pas de coupures. Par contre, l'environnement n'est pas des plus vivants

MANIABILITÉ 17/20

La prise en main des commandes de jeu est simple. Une fois que vous aurez compris tous les effets, je vous promets que vous allez prendre un big pied.

INTÉRET 18/20

Le fait de maîtriser complètement les effets sur la balle donne au joueur la possibilité de concurrencer les meilleurs joueurs du monde.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE PARCOURS : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUES : OUI
SAUVEGARDE : OUI

\+ Images digitalisées
\+ Précision
\+ Nombre de parcours
\+ L'animation démentielle
\- Passages inchangés

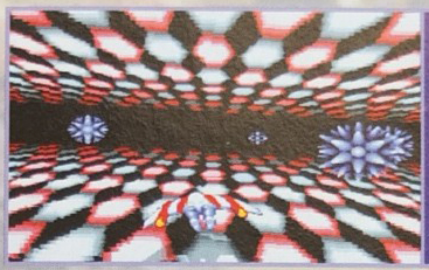
92%

ZAPPING

LE COBAYE

Le Docteur Angelo est un spécialiste en réalité virtuelle et travaille depuis plusieurs années sur un projet incroyable. Il pense pouvoir introduire des informations dans n'importe quel cerveau et ainsi en changer les capacités. Très récemment, il a fait une expérience sur un singe qui, brusquement, s'est transformé en un être aux capacités supérieures ! Après s'être rendu compte que le laboratoire dans lequel il travaillait envisageait d'utiliser ses découvertes à des fins militaires, le Docteur Angelo décida de poursuivre ses études chez lui et d'essayer son procédé sur Job, un crétin congénital, crétin, mais gentil. Progressivement, Jobe devient de plus en plus intelligent, à un point tel que désormais sa seule obsession est de devenir maître du montre. Un peu comme Destroy, mais en étant intelligent, lui (tu m'en veux pas hein, c'était trop tentant) ! Son mental devient tellement développé qu'il approche du divin. Divin oui, mais incroyablement dangereux. Votre mission consistera à contrecarrer les plans de Jobe et à le réduire en bouillie dès que possible.

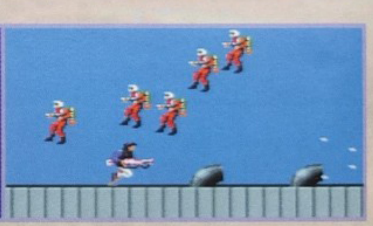
Lorsque vous pouvez tirer sur un objet, votre viseur s'active et vous pouvez lire ce que vous obtiendrez en le détruisant. Ici, vous augmenterez votre score uniquement.



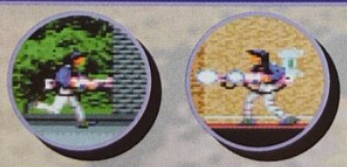
De nombreuses épreuves originales de rapidité et de précision vous attendent. Vous devrez parfois faire usage de vos missiles. Vous vous déplacez uniquement sur les côtés. Une option Turbo peut apparaître.

Pour changer de niveau, trouvez les accès.

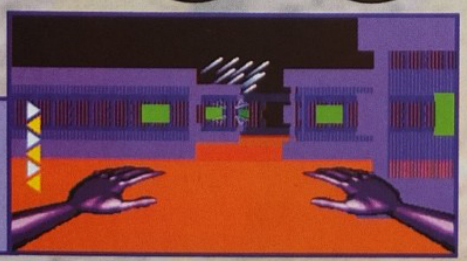
Choisissez de partir à la poursuite de Jobe avec Angelo ou Carla.



Vous affronterez des ennemis très variés, des monstres ainsi que des machines.



Si vous jouez à deux, vous vous retrouvez ensemble durant les scènes de plates-formes mais vous jouez chacun votre tour dans les autres.



Tout ce que vous pouvez faire c'est monter, descendre et vous déplacer sur les côtés. Frayez-vous ainsi un chemin dans ces labyrinthes.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Le Cobaye est un jeu riche et complet, dans l'action tout du moins. Entre les phases de jeu réelles en deux dimensions et les phases de 3D, virtuelles là, on n'a pas franchement temps d'aller cueillir des champignons. Toutefois, là s'arrête notre bonheur car tout le reste est plutôt raté. Les séquences "virtuelles" sont lamentablement pauvres. On va à gauche, à droite, on évite les obstacles, bref on se prend la tête. Et encore, je passe sur la qualité graphique qui, elle, est lamentable. Réhaussé par un intérêt dû principalement à la diversité des niveaux, le Cobaye sort de la médiocrité, mais ne va cependant pas bien haut dans la hiérarchie.

FRANCIS

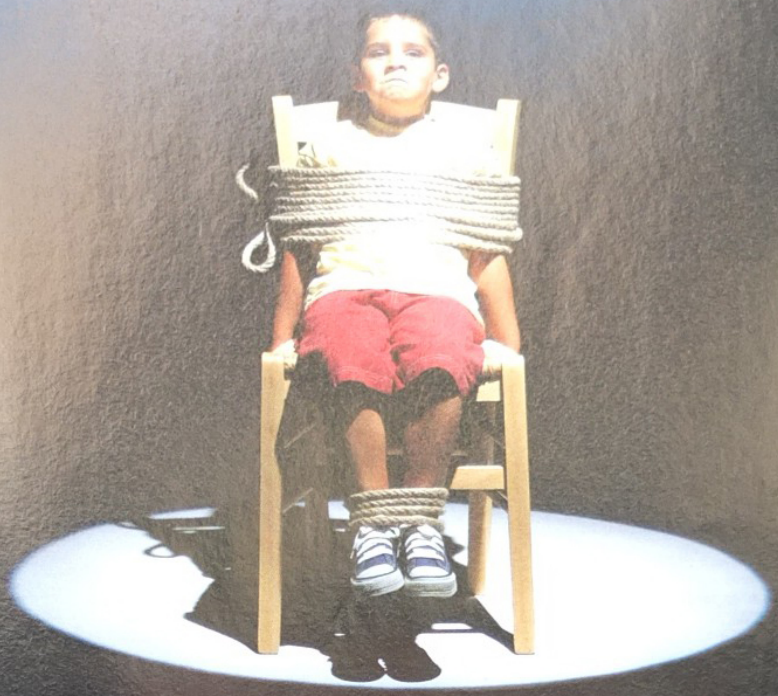
MEGADRIVE

SON	13/20	GRAPHISME	11/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	14/20
INTÉRET	16/20		

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : TIME WARNER
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : N. C.
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

76%



Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.

Sonic & Knuckles

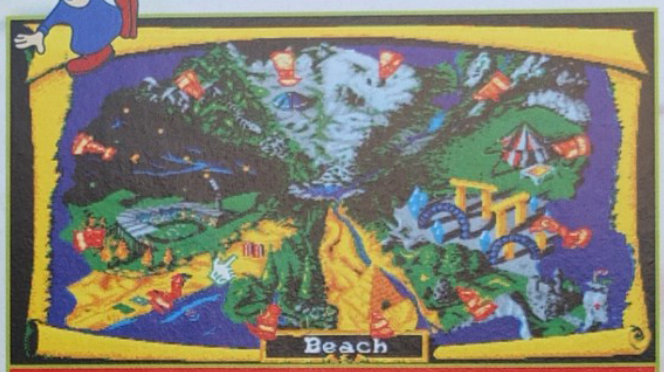
Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

SEGA

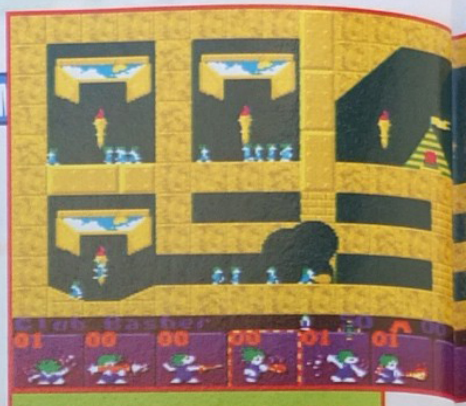
C'est plus fort que toi

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •



Voici les 12 tribus Lemmings et vous pouvez vous entraîner à sauver celle de votre choix. Il y a plusieurs tableaux pour chaque tribu. En mode de jeu normal, vous devez sauver toutes les tribus pour obtenir à chaque fois une des douze parties du talisman.



Les Lemmings peuvent arriver de plusieurs endroits et il faut parfois faire scroller l'écran pour contrôler qu'ils ne font pas de bêtises.

Un Lemmings à la mer ! Donnez-lui un canoë avant qu'il ne se noie.

THE TRIBES

Lemm

À la fin de chaque tableau, vous montez sur le podium.

Ça va vous faire mal de l'apprendre mais il faut que je vous le dise, vous êtes un Lemmings et ça crève les yeux ! Non, non, rassurez-vous, vous n'êtes pas comme vos frères et c'est certainement parce que vous êtes le plus intelligent du troupeau que le chef vous a confié une mission d'une importance capitale pour votre peuple. Convoqué dans la case du Sage Chef Lemmings, vous êtes terrassé par la nouvelle... Boum ! Cui cui, cui cui... Il faut rapidement évacuer toute la population avant d'être enseveli comme le prédit la prophétie et c'est à vous que revient cette lourde tâche. Un immense navire est en train d'être construit mais le plus dur reste à faire... Vous savez déjà que lorsque les Lemmings commencent à marcher, on ne peut plus les arrêter, ils marchent, ils marchent, sans se préoccuper de savoir ils mettent les pieds. Votre mission va être de les escorter vers le bateau en leur donnant des ordres comme "Monte là", "Reste ici", "Cours par là", "Saute par ici" ou encore "Grimpe là-haut", "Pose ça là et construit un mur"... Au total, une cinquantaine d'ordres ! Plusieurs problèmes se posent alors. D'une part, vous connaissez mal les lieux où ils habitent et les pièges seront nombreux. D'autre part, vous ne pouvez pas leur donner trop d'ordres car il arrive un moment où ils n'écoutent plus, leur cerveau étant saturé. Et enfin, chaque tribu n'obéit qu'à un type d'ordre très particulier. Les sportifs, par exemple, vont bien vouloir lancer un javelot mais impossible de leur demander de creuser le sol ! Alors, il faudra faire avec et, surtout, éviter de les diriger tout droit vers le suicide car ils en sont capables, les bougres ! Vite, le temps presse...

Appuyez sur Pause pour avoir le temps de donner les ordres aux Lemmings lorsque le timing est très important. Accélérez leur allure de marche lorsque vous savez qu'ils iront vers la sortie. Faites-les exploser et recommencez si vous avez trop de morts ou si vous êtes bloqué.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

On ne peut rien y faire, les jeux mythiques restent mythiques, quelle que soit leur version. Preuve en est de Lemmings II. Joypad en main, sueur au front, notre concentration est à chaque instant au maximum. Les yeux rivés sur l'écran, on ne peut s'en décrocher. Et pourtant, techniquement, rien n'est bien extraordinaire. Les graphismes sont ternes et sans saveur et les bruitages trop peu fréquents. Mais Waoow, quel intérêt ! J'vous raconte pas de blagues, jouer à Lemmings c'est comme regarder un film de Hitchkock, on frissonne, on frémit, mais, en plus, on s'éclate. Alors, si tout n'est effectivement pas parfait dans cette réalisation, et notamment, le fait que peu de changements ont eu lieu par rapport à la première version (excepté le nombre d'actions possibles, qui passe de 8 à 50), on est tellement pris au jeu que les autres paramètres tombent du coup complètement à l'eau. Et viva Lemmings...

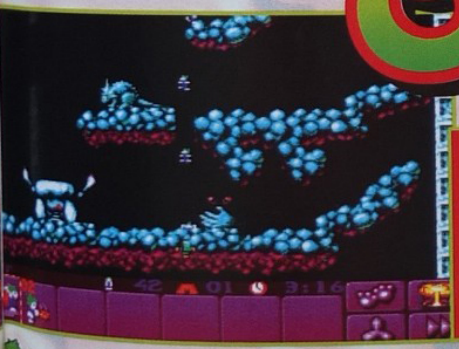
FRANCIS

Ici, trois actions ont été utilisées. Les Lemmings ont coulé du béton sur le sol pour l'élever. Ensuite, ils ont créé des escaliers en faisant des montages de pierre et en contruisant un plancher. Il fallait y penser.

Pour vous familiariser avec les nouvelles actions des Lemmings (parfois très subtiles), vous pouvez choisir 8 actions et vous exercer sur l'un des quatre lieux proposés. Tirer à l'arc, utiliser un grappin, faire de la luge, chanter, construire un mur, faire du delta-plane, lancer le javelot... Ils savent tout faire.

Que dire ? Qu'il faut par exemple mettre des patins aux Lemmings pour éviter qu'ils ne se cassent la figure ? Oui, mais pour ce tableau, il s'agit de faire fondre la neige pour rejoindre l'igloo.

ings 2



Si les Lemmings tombent de trop haut, ils s'écrabouillent. Les cavernes sont habitées par des monstres... Regardez, ils vous fauchent vos Lemmings !

Lorsque vous réussissez plusieurs tableaux, vous pouvez revenir en arrière pour essayer par exemple de sauver plus de Lemmings.

Avec de la glu sous les pieds, le Lemmings peut tout escalader.

Les tableaux sont généralement assez grands et vous êtes obligé de faire scroller l'écran dans tous les sens pour le visiter. Maintenant, vous pouvez faire du vent pour diriger le delta-plane ou même le surfeur... Pour franchir le seau, il suffit de faire courir un Lemmings. Faites atterrir le delta-plane après le mixer sinon vous serez broyé. Il peut y avoir plusieurs façons de franchir un obstacle.

MEGADRIVE

SON 14/20

Il y a une musique différente pour chaque tribu. Les Lemmings crient et font youpi mais les effets sonores restent trop discrets.

GRAPHISME 11/20

Les Lemmings sont minuscules mais l'on arrive heureusement à voir ce qu'ils font. Quant aux paysages, ils manquent de couleurs et sont trop vides.

ANIMATION 13/20

À part les nouvelles actions possibles et les nombreux pièges , l'animation n'est pas le point fort de ce jeu. Mais là n'est pas le but de Lemmings.

MANIABILITÉ 16/20

Excepté le problème de l'attroupement des Lemmings qui rend difficile leur sélection, il n'y a pas de difficulté autre que celle imposée par le timing.

INTÉRET 18/20

On se sent responsable des autres Lemmings ! Il faut faire preuve d'une grande stratégie. Très bonne durée de vie du jeu grâce au nombre de tableaux.

✦ PLATES-FORMES ✦

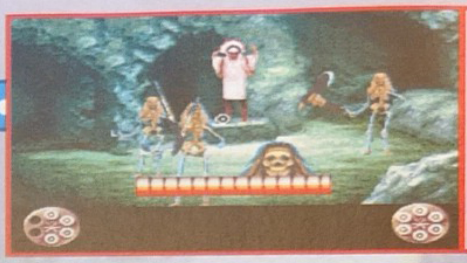
ÉDITEUR : PSYGNOSIS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE TABLEAUX : +100
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + 50 actions possibles
- + 12 tribus différentes
- + Une excellente réflexion
- + Mais qu'ils sont mignons
- − Parfois un peu fouillis

91%

ZAPPING

Inscrit depuis plusieurs mois à L'ANPE de votre ville, vous désespériez de trouver un job jusqu'au jour où vous avez lu cette petit annonce : "Shérif du Far-West recherche adjoint avec ou sans expérience. Mauvais tireurs s'abstenir. Salaire important. Urgent." Normalement, vous vouliez être plombier mais bon, adjoint du Shérif, c'est pas mal non plus ! De toutes façons, vous avez besoin d'un travail et puis vous êtes courageux et en plus bon tireur, alors... Après une journée de cheval, vous arrivez enfin dans cette ville du Far-West. La maison du Shérif se trouve juste au coin de la rue. Toc, toc. Entrez, répond le Shérif. Bonjour, je viens pour la place d'adjoint. Tu n'es pas un peu jeune, petit ? dit-il. Je suis très bon tireur, monsieur ! Après un test de rapidité et de précision, le Shérif vous plante une étoile sur la veste en vous disant : "Très bien, je te fais un contrat de six semaines avec une période d'essai de trois jours". Ça y est, vous avez un boulot ! Mais pour combien de temps ?



À la fin de chaque niveau, vous affrontez un boss. Sa barre d'énergie se trouve en bas.

C'est parfois difficile de se contrôler et des innocents peuvent trouver la mort dans les fusillades. De nouvelles armes peuvent apparaître et il vous suffit de tirer dessus pour les prendre. Vous les perdez si vous êtes touché.

Il y aura également des épreuves de rapidité et de précision au tir.

Vous venez d'être touché !

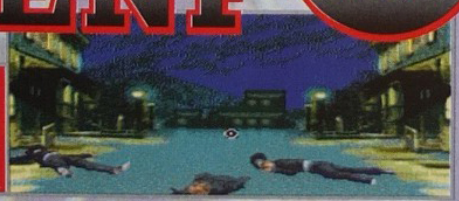
Lorsque vous touchez un ennemi, il clignote avant de disparaître.

Voici les munitions des différentes armes disponibles.

À chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une étoile. Vous pouvez casser les fenêtres et d'autres éléments du décor. Les bandits peuvent faire des chutes, comme celui-ci qui vient de tomber dans le bac d'eau des chevaux...

Les ennemis peuvent apparaître à différents plans de l'image. Si l'on vous lance des couteaux, des flèches ou d'autres objets, tirez dessus pour éviter qu'ils vous atteignent.

LETHAL ENFORCERS 2



Un contre trois, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre. Une petite astuce, tuez celui du centre en dernier.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Le second volet de Lethal Enforcers, identique dans le principe à son prédécesseur (tir sur cibles mouvantes ou non), propose quelques améliorations qui le rendent plus réaliste et plus agréable. En effet, il vous sera possible de dégommer certains éléments du décor et vous assisterez aussi à beaucoup plus de mouvements (diligence en marche, course de chevaux, chutes...). Avec une animation plus réaliste, des graphismes bien colorés mais encore très pixélisés et une ambiance sonore vivante malgré des musiques trop discrètes, vous allez encore une fois éclater tout ce qui se trouve à l'écran. Plus pratique avec les pistolets qu'avec les manettes, Lethal II reste un jeu honnête, mais sans plus.

FRANCIS

MEGADRIVE

SON	13/20	GRAPHISME	14/20
ANIMATION	12/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	14/20		

✦ TIR ✦

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

75%

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin, 75009 PARIS-M° H.Caumartin, TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel, 75012 PARIS-M° Ledru-Rollin, TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe, TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune, TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac, TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer, TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques, TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95 — 379 F

AERO THE ACROBAT	490,00	NIGEL MANSEL INDY	489,00
ALADDIN (EUR)	299,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
CASTE LUANIA	349,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PGA EUROTOUR (EUR)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	POWER RANGER (EUR)	385,00
DRAGON	425,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	RAGNACENTY (JAP)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	RISE OF THE ROBOT	TEL
FIFA SOCCER 95	379,00	ROCK AND ROLL RACING	425,00
FLINK	**TELFI**	SHAQ FU	449,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SHINING FORCE 2(USA)	549,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SONIC ET KNUKLES (EUR)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00	SPARKSTER	369,00
MAXIMUM CARNAGE 'EUR)	499,00	SUPER STREET FIGHTER (JAP)	399,00
MEGABOMBERMAN	TEL	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
MEGAMAN	TEL	SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	549,00
MICKEY MANIA (EUR)	TEL	**URBAN STRIKE** (EUR)	**395,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**499,00**	**VIRTUA RACING (JAP)**	**499,00**
NBA JAM (EUR)	399,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**599,00**
NBA LIBE 95	399,00	WOLVERINE	489,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR)	**169,00**
STREET FIGHTER (JAP)	**199,00**

AYRTON SENNA GP (JAP)	**199,00**	**JAMES POND 3 (EUR)**	**169,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	**99,00**	**JOHN MADDEN 92 (USA)**	**129,00**
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	**99,00**	**LOTUS II (EUR)**	**199,00**
E;A DOUBLE HEDER (EUR)	**149,00**	**MICKEY DONALD (EUR)**	**159,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**149,00**	**ROBOCODE (JAP)**	**99,00**
GYNOUG (EUR)	**129,00**	**SAINT SWORD (JAP)**	**99,00**
HAUNTING (EUR)	**159,00**	**SONIC 2 (EUR)**	**159,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**	**SUPER STREET FIGHTER (JAP)**	**299,00**
FIFA SOCCER 95	**379,00**	**ZOOL (EUR)**	**169,00**
		BUBSY 2 (EUR)	**299,00**

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	249,00	NBA JAM	269,00
MORTAL KOMBAT	199,00	MORTAL KOMBAT 2	289,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	129 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	79 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
CASSETTES VISEO VERSION FRANCAISE	149 F	JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F	BATTLE COLLECTION	79 à 99 F
PINS	15 F		

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DBZ, RAMNA 1/2 ...

MEGA CD

MULTIMEGA+ 3 CD	**2990 F**
MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER	**1590 F**

BARI ARM (JAP)	99,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00
BATTLE CORPS (USA)	449,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MEGARACE (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	HEINBALL (USA)	399,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	MICKEY MANIA	399,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	NBA JAM	TEL
MICROCOSME (USA)	299,00		
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00		
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	395,00		
TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00		
DUNE (EUR)	425,00		
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**		
GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00		
JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00		

GENIAL ! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
..... Ville : .....
Code Postal : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Age : .....
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • ME

Le film arrive mais le jeu est déjà là ! Il retrace, tout comme dans le dessin animé, le parcours ô combien tumultueux d'un jeune lion qui, pour devenir le Roi des animaux, devra montrer qu'il le mérite en s'affranchissant de nombreuses épreuves dignes des douze Travaux d'Hercule. Mickey (oups, pardon) Disney tente avec ce jeune lionceau d'approcher le thème de l'enfance et de l'adolescence avec douceur et gentillesse. Faisons-lui confiance pour cela, Disney est habituellement très doué. Mais revenons au jeu. Vous êtes Simba, un lionceau prêt à devenir adulte et Roi des animaux. Abandonné dans la jungle, le jeune Simba découvrira qu'il est parfois nécessaire d'élever la voix pour se faire entendre. Il s'apercevra aussi que l'amitié est une chose très importante qu'il ne faut jamais trahir. Plus tard, il apprendra la patience, la prudence et encore bien d'autres valeurs nécessaires pour devenir quelqu'un de bon, de juste et de responsable. Simba apprendra aussi qu'il n'y a pas de honte à avoir des craintes et à fuir lorsque sa vie est en danger. Ce sera le cas lorsque Simba traversera un canyon où il se retrouvera au beau milieu d'un troupeau d'élans ! La vie n'est pas un long fleuve tranquille et Simba pourra le constater dans les cascades, où les rapides ne l'emmèneront pas toujours où il le voudrait. Pédagogie de la vie sauce "Disney", tel sera le discours du Roi Lion.

Le Roi Lion est un jeu dans lequel les épreuves d'habilité ne manquent pas. Avant de gravir cette cheminée, sauvez votre position en touchant le signe du petit lion. Dès que vous serez accroché à l'un des rebords, les geysers commenceront à se soulever. Sautez d'un rebord à l'autre à toute vitesse pour ne pas être noyé !

Je sais que vous êtes installé confortablement mais si vous voulez attraper cette option, il faut encore faire un petit effort.

© Disney

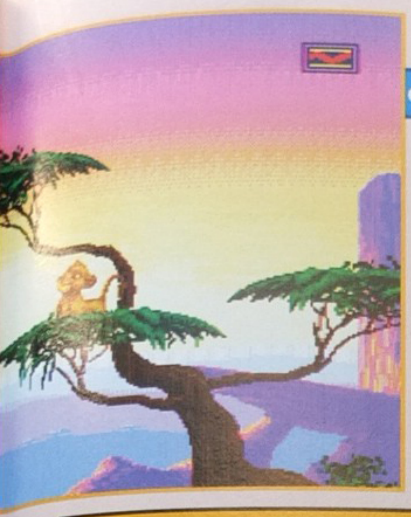
LE ROI

Dans ce stage bonus, vous avez quelques secondes pour ramasser tout ce que vous pourrez. Vous ne dirigez plus Simba mais l'un de ses deux amis.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

J'avoue être un peu déçu car le Roi Lion n'est pas aussi super que l'on pouvait s'y attendre, surtout pour une cartouche de 24 Mb ! La beauté de l'animation du lion ne suffit pas à nous faire oublier par ailleurs les nombreux manques : très peu d'effets sonores, des graphismes trop simples et une animation essentiellement centrée sur le lion et insuffisante ailleurs. Le gros reproche, c'est surtout que lorsqu'on perd, on se retrouve en arrière, obligé de refaire des passages qui à la longue deviennent pénibles. Le Roi Lion est un jeu principalement axé sur la dextérité qu'auront les joueurs à manipuler le pad et qui demande de la patience. C'est peut-être ainsi que l'on devient adulte mais du coup, on ne s'amuse pas toujours ! Le Livre de la Jungle est un meilleur parti...

FRANCIS



Ne vous arrêtez pas de courir ! Les squelettes d'éléphants sont parfois très vieux et risquent de s'écrouler sous votre poids.

Lorsque Simba tombe de trop haut, il peut être sonné !

Mais où ce passage peut-il bien mener ?

LION

Accrochez-vous à la queue des hippopotames pour vous balancer et attraper celle du voisin. C'est moins propre mais pour pouvez aussi vous accrocher à leurs narines ! Regardez près de la girafe, il y a un continue. Surtout, ne ratez pas une acrobatie ou c'est la baignade forcée !

De nombreux vautours rôdent dans le cimetière des éléphants. Ils tournent autour de vous puis plongent les pattes en avant. Sautez-leur dessus pour leur arracher toutes les plumes. Ça devrait suffire pour les calmer

Lorsque vous laissez Simba quelques instants sans surveillance, il commence à jouer avec les papillons !

Etre petit peut poser quelques problèmes... Heureusement, Simba possède déjà de bonnes griffes.

Pour traverser cette rivière, l'unique solution est de sauter sur ce tronc d'arbre lorsqu'il flotte sur l'eau. Pour monter dans l'arbre et être balancé par les singes, sautez sur la tête de hippopotame. Super, il y a une vie supplémentaire !

MEGADRIVE

SON 17/20

Les musiques sont très belles, douces et émouvantes. Les effets sonores sont, eux, nettement moins cools et surtout en nombre très insuffisant.

GRAPHISME 15/20

Le contraste entre l'avant et l'arrière-plan laisse parfois apparaître des pixels et des formes en escalier qui font désordre.

ANIMATION 17/20

L'animation de Simba est d'une fluidité extraordinaire, avec de temps à autre quelques petits défauts, mais là, on chipote... Autour de lui, ça manque de vie.

MANIABILITÉ 17/20

Le lion se dirige de manière très correcte. De temps à autre imprécis du fait de la longueur du sprite à l'écran, il faut juste choper le coup de main, ou de doigt.

INTÉRET 17/20

Il y a des épreuves de réflexion et des passages secrets, en bref, le jeu est suffisament riche pour capter l'attention du joueur pendant de très longues heures.

✦ PLATES-FORMES ✦

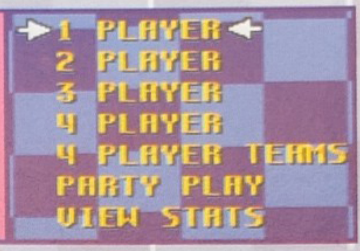
ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ *Les épreuves de réflexion.*
\+ *Etre petit puis devenir grand.*
\+ *L'animation de Simba.*
\- *Épreuves trop aléatoires.*
\- *Perdre et reprendre loin.*

ZAPPING

Cher amis lecteurs de MegaForce, ce jour est béni. Un de nos vœux les plus chers vient d'être exaucé. Micro Machines 2 débarque en force. Fous furieux de la première édition, nous ne pouvons que nous en féliciter. Souvenez-vous, ces petites voitures, les Micro Machines, qui, à l'origine, étaient des jouets vendus en magasin, ont fait carton plein sur la Megadrive. Et ce succès était amplement mérité. De l'action, du rythme, de la rapidité, tout ça dans des décors insolites. Certains parmi nous sont encore fortement imprégnés de ce jeu et, bien qu'à priori ils fussent normalement constitués (quoi que j'en doute, parfois), ils sont devenus un peu frappés. Nous voici donc de retour dans ce monde miniaturisé, où nous allons pouvoir concourir sur des tables dégueulasses, des établis souillés de tâches d'huile et de colle, sur des bureaux d'écoliers aussi bien rangés que le mien, ou bien des salles de bain super clean, qui ne le seront plus quand nous serons passés... Bref, on retombe en enfance. Allez, on appelle tous les copains du quartier. Walter, le petit gros qui ne pense qu'à bâfrer ; Spider, le petit frimeur à la Fonzie ; Davey, le garçon manqué ; Jethro, le rasta, qui conduit en écoutant Bob ; Cherry, la blondinette, qui fait craquer tous les sales mômes que nous sommes ou Bruno, le costaud (et en plus, ça rime). Et je ne vous parle pas de Chen, Delora, Émile, Lisa, Jeremy, Suelee, Édina, Violet, Maria, et Dwayne qui, eux aussi, nous ont rejoints. Bon, tout le monde est là ? On va pouvoir commencer. On attaque par où ? Le jardin, la salle de bain, le billard, la cave ? Allons-y pour le jardin...

Contrairement à la première édition, vous avez de très nombreuses options, avec des modes Practice, Championnat, Coupe (qui peut aller jusqu'à 16 joueurs !)... Vous pouvez également visionner les statistiques de chaque joueur, grâce aux données que la cartouche a conservées.



Les écrans de présentation ont été légèrement améliorés, et font beaucoup moins jeu à quatre sous qu'avant. À propos, vous avez vu, à gauche, c'est elle qui fait craquer tous les gamins du quartier. Alors, pour lui faire plaisir, ils la laissent gagner.

Voici quelques-uns des nouveaux véhicules que vous pourrez utiliser : l'ATC, la Jeep, le tout-terrain, l'aéroglisseur, le camion, ainsi que la coccinelle, le prototype, le dragster, le Big Foot. Mais les petits anciens sont encore là, comme la Formule 1, les off-shores, l'hélicoptère... Chacun de ces véhicules correspond à un niveau de vitesse et de difficulté, qui sera croissant au fur et à mesure de vos victoires.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

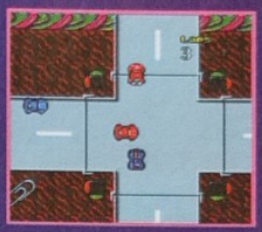
La grande spécialité de Codemasters est de nous préparer des jeux sans budget phénoménal, mais qui nous donnent beaucoup de plaisir. Une nouvelle fois, avec Micro Machines 2, ils ont réussi. Par rapport à la première édition, de très nombreux éléments ont été améliorés : d'abord les graphismes. Rien à dire. Leur qualité a été multipliée par deux. Les sons ont eux aussi bénéficié de ce coup de jeune : ajout de klaxon, moteurs plus réalistes... Quant à la maniabilité, elle est toujours aussi excellente. Le seul petit regret : à vouloir faire des circuits originaux, la jouabilité y perd un peu, notamment avec les bateaux. Mais la grande éclate, c'est le mode multijoueurs : on peut jouer à quatre en même temps sans adaptateur (grâce à la J-Cart de la cartouche), et c'est une véritable folie. On peut même faire deux équipes de deux, et courir tous ensemble. Tout cela nous donne un jeu extraordinaire à plusieurs, et parfois lassant lorsqu'on est seul.

LAURENT

fois à les maîtriser au cours d'une compétition. Faites donc attention quand vous décollez, comme ici, car le véhicule est incontrôlable.

objets placés sur votre parcours. Celui de gauche est un turbo, qui vous donnera une accélération fulgurante sur une petite distance. Celui du centre vous alourdit, et donc vous fait perdre du temps. Enfin, celui de droite vous donne une vie supplémentaire.

Dans ce mode, vous jouer à quatre joueurs. Chacun possède sa barre de points. Ceux qui arrivent les premiers prennent les points des derniers. C'est la loi de la jungle, mais c'est aussi et surtout un très grand délire.



Tous les circuits ont été revus, que ce soit dans leur tracé ou leur environnement. Sur ce circuit, par exemple, tout un réseau routier a été reconstitué, et vous aurez, par exemple à traverser des carrefours avec des feux. Un bon conseil, faites bien attention à la couleur de celui-ci. Si vous grillez le rouge, vous allez vous faire emporter par le flot de voitures, et perdre de vue vos concurrents.

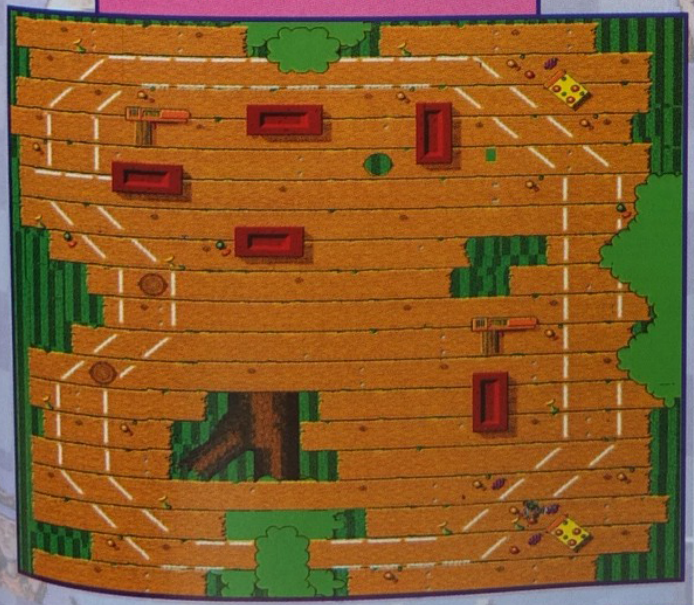
GINAL

chines 2

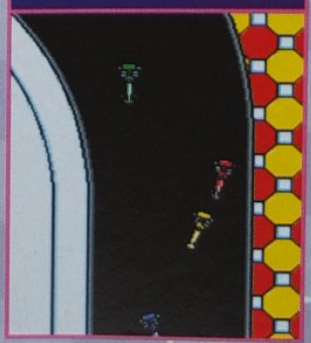
IATURES

Dans cette deuxième version de Micro Machines, les décors sont un peu plus interactifs. Il ne suffit pas de piloter comme un dieu pour gagner : il faut aussi se méfier des pièges, comme cette perceuse, qui, si elle ne vous transperce pas, vous fera chuter.

Voici un des nouveaux circuits que vous aurez à parcourir. Ne jubilez pas tout de suite : celui-ci est un des plus simples. Tous ne le sont pas autant. En l'occurrence, celui-ci est utilisé par les Jeeps et les hélicos.



Voici le circuit le plus rapide, mais aussi le plus simple. C'est une simple boucle, mais faites gaffe, car les bords de la baignoire ne sont pas larges. Alors, si vous ne voulez pas tomber...



SON 15/20

Des petites musiques agréables accompagnent le jeu. Les bruitages sont assez nombreux et rigolos, et rendent les courses réalistes.

GRAPHISME 15/20

On est loin d'un Mickey Mania, mais les graphismes sont fins, variés. Je regrette quand même que certains circuits aient un tracé aussi discret.

ANIMATION 17/20

Le scrolling est fluide, ne souffre pas de passages saccadés et le tout bouge très bien. Que puis-je dire de plus, sinon que l'animation est excellente ?

MANIABILITÉ 17/20

Elle est géniale. On dirige parfaitement son véhicule (à condition d'avoir les réflexes nécessaires), et les commandes réagissent très bien.

INTÉRET 18/20

Ce jeu est nettement plus poilant à plusieurs joueurs. Le principe quant à lui est toujours aussi bon, et donne toujours autant de plaisir.

✦ACTION✦

ÉDITEUR : CODEMASTERS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE CIRCUITS : 54
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

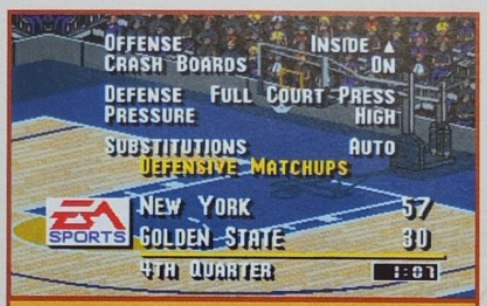
- *Nombre de circuits*
- *Maniabilité*
- *Nombre de joueurs*
- *Nombreux modes de jeu*
- *Certains tracés confus*

82% seul
90% à plusieurs

ZAPPING

« Ici Georges Mitchell, en direct de la magique salle d'Orlando Arena, sur S.E.G.A. TV News. Le match que vous allez suivre opposera les Bulls de Chicago aux Magics d'Orlando. Chaud, très chaud, pour cette rencontre qui sent la poudre ! Dans une ambiance survoltée, plus de 20.000 spectateurs acharnés attendent la rentrée des joueurs. Chaque équipe, que vous connaissez bien, sera au complet, avec chacune à leur tête une grande star du basket US. Il s'agit bien sûr des deux internationaux Scottie Pippen pour les Bulls et de Shaquille O'Neal pour les Magics. Les joueurs font maintenant leur entrée sur le parquet d'Orlando Arena. Les deux équipes comptent le même nombre de victoires, et nous saurons donc à la fin de cette rencontre explosive quelle sera l'équipe championne de la Conférence Est, et qui affrontera les joueurs des Spurs de San Antonio pour le titre qui désignera la meilleure équipe de la NBA. Nous allons assister à du grand spectacle. Je vais maintenant vous présenter les équipes qui vont s'affronter. L'équipe des Magics d'Orlando sera composée au début de la rencontre des joueurs suivants : O'Neal en pivot, Turner et Scott en attaque, et enfin Anderson et Hardaway en défense. Du côté des Bulls de Chicago, Cartwright est placé au centre de la défense, entouré de Myers et d'Armstrong, et Grant et Pippen occupent leurs postes habituels d'attaquants. Les deux équipes comptent 16 victoires depuis le début des playoffs, avec une moyenne de 103,25 points marqués par match pour les Bulls, et 107,75 pour les Magics. Mais avant le match, une petite page de pub"...

Au cours du match, tous les moyens sont bons pour marquer : dunk, 360,... Le spectacle est assuré.



À la mi-temps du match, on vous présente les statistiques des deux formations. Vous pouvez également changer la stratégie de votre équipe, comme à n'importe quel moment du jeu.

NBA

Un bon moyen de piquer le ballon à l'adversaire : prenez de la vitesse en maintenant enfoncé le bouton A, et percutez le joueur visé. Il va se retrouver sur le paf, et vous pourrez partir tranquille...

Allez-y doucement, ou la sanction va tomber. Pour les lancer-francs, la vue de dos a été abandonnée. Dommage...

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

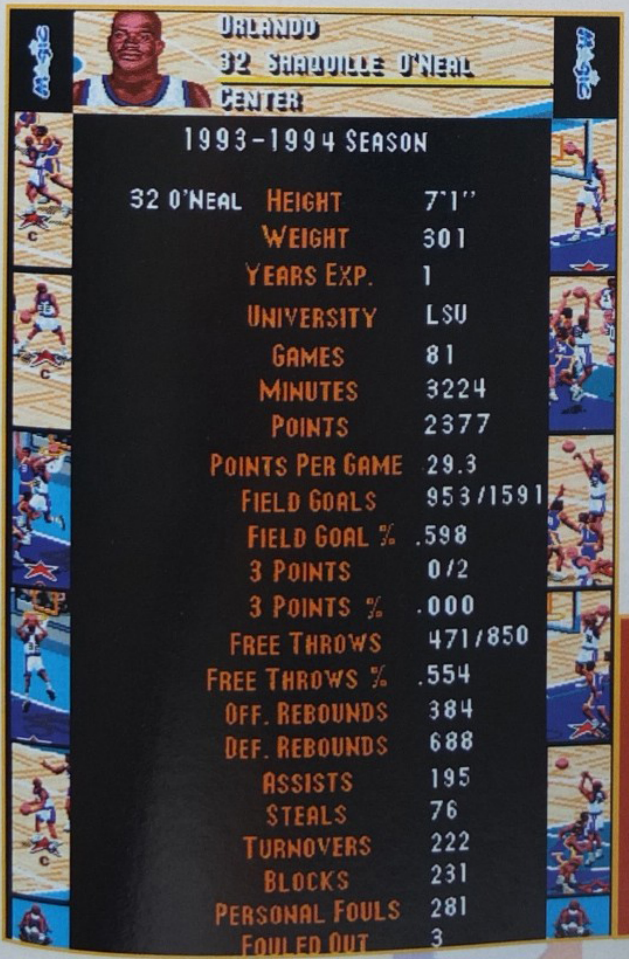
Graphiquement, NBA Live 95 ne souffre aucune comparaison avec NBA Showdown 94. Cette nouvelle version a été très nettement améliorée. D'une part, le jeu est en 3D isométrique, à la manière de FIFA Soccer. D'autre part, les sprites sont plus fins, et les terrains mieux colorés. Bref, NBA 95 est incontestablement meilleur sur ce point. L'animation des sprites est excellente, et ils reproduisent tous les mouvements que peuvent exécuter les véritables joueurs de la NBA. Regarder smasher devient un véritable plaisir, d'autant plus que la fluidité de l'image est au rendez-vous. Le "big problème", l'iceberg sur la route du Titanic, c'est la maniabilité. Vous avez des graphismes sympas, une bonne animation, une ambiance sonore "made in E.A.", une liste impressionnante d'options, mais une maniabilité carrément pénible : 2 heures pour sélectionner le joueur, difficile de se faire toujours plaisir. Et je ne vous parle pas de la vitesse de défilement du jeu : cela aurait pu être bien, mais là, ça vous donne une migraine du genre "lendemain de fête". Un titre qui aurait pu être excellent et qui n'est que bon.

LAURENT

La couleur du terrain varie en fonction de l'équipe qui reçoit. Et si, sur cette photo, le public peut paraître calme, ne vous y fiez pas : il met une ambiance du tonnerre.

NBA LIVE 95

Ce qui fait une partie du charme de NBA Live 95, c'est le réalisme. La preuve, ces smashs sont contrés. Ce n'est jamais du "sûr à100%". Appliquez-vous, et ne la jouez pas trop facile.



Pendant une saison (qui ne compte pas moins de 82 matches), vous avez la possibilité d'acheter, ou plus précisément d'échanger, des joueurs avec d'autres clubs.

GROS PLAN SUR SHAQUILLE O'NEAL

Eh oui, il est partout. Cinéma, jeux vidéo, magazines... Mais ce joueur en vaut la peine : matez les statistiques et le style. Elles sont impressionnantes et réelles, l'avoir dans son équipe (les Magics d'Orlando) est un atout de taille (2,16 m). Vous pourrez trouver toutes ces informations pour chaque joueur de chaque équipe.

MEGADRIVE

SON 17/20

Des musiques dans le plus pur style US, des bruitages bien réalisés, et un public qui s'enflamme. Tout cela apporte une sacrée ambiance...

GRAPHISME 17/20

Une belle réussite. NBA Live 95 est en 3D isométrique et également très coloré. Les sprites sont bien proportionnés par rapport au terrain, et sont soignés.

ANIMATION 15/20

Des joueurs bien animés, et des mouvements très fluides. Mais, la vitesse des passes longues rend le scrolling si rapide que cela devient vite pénible à regarder.

MANIABILITÉ 13/20

Le temps de sélectionner un joueur, et l'autre équipe a déjà marqué 24 points. Les joueurs "patinent" quelque peu, et ne sont pas toujours faciles à contrôler.

INTÉRET 16/20

NBA Live 95 est une simulation très réaliste. Dans une bonne ambiance, on se prend vite au jeu, surtout à plusieurs joueurs.

SPORT

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE D'ÉQUIPES : 27
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PASSWORDS : NON
SAUVEGARDE : OUI

\+ *L'ambiance sonore*
\+ *Le réalisme*
\+ *Des smashs splendides*
\+ *Le nombre d'équipes*
\- *L'animation !!!*

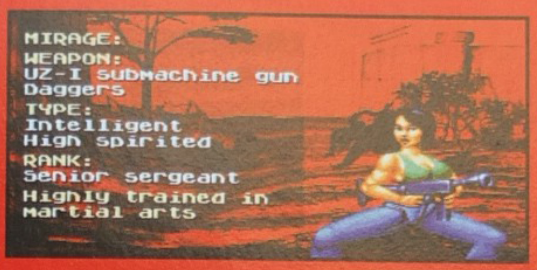
82%

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

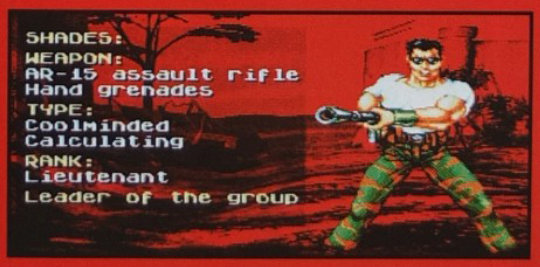
Le 9 avril 1995 : un coup d'État vient d'avoir lieu dans un petit pays nommé Zyristan. Le Putsch a été mené par l'ancien colonel de l'armée de ce même pays. Ivan Retovitz est bien connu pour sa brutalité. C'est un psychopathe et un menteur notoire. Par malchance, il y avait de nombreux dépôts d'armes nucléaires, et ils sont maintenant en sa possession. 4 juin 1995 : d'après les sources de l'AFP, le peuple de Zyristan subirait maintenant des tortures et serait même déporté. Le conseil de l'ONU s'est réuni pour savoir ce qu'il fallait faire pour éviter cela, mais la décision fut d'attendre et de voir comment la situation allait progresser. 9 avril 1996 : le Zyristan envahit tout à coup un pays voisin par des bombardements massifs qui tuent des centaines de personnes innocentes. La résistance du pays est totalement anéantie. 25 novembre 1996 : le dictateur Ivan Retovitz revendique la propriété de deux nouveaux pays. Il menace d'utiliser des armes nucléaires contre tout pays qui tenterait de s'opposer à lui et donne 24 heures à l'ONU pour exaucer sa demande de propriété. Ivan promet qu'il ne demandera pas d'autres territoires, mais des photos satellites ont permis de dévoiler ses plans de conquête du monde. Suite à cela, les experts militaires ont décidé d'envoyer un hélicoptère pour une mission du nom de "Opération Zone Rouge". L'objectif est de rendre inopérantes les rampes de missiles nucléaires pour permettre aux militaires de reprendre le contrôle du pays. Vous avez été choisi pour diriger la mission la plus délicate de toute l'histoire. N'oubliez pas, vous n'avez que 24 heures, alors bonne journée...

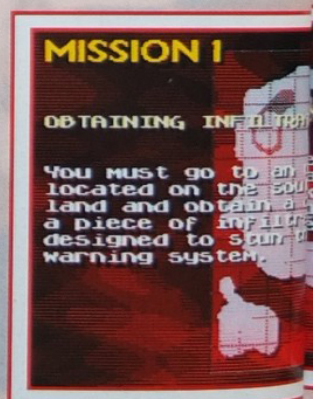
Le Sergent Mirage est une spécialiste des Arts-Martiaux. Elle utilise une mitrailleuse ainsi que des couteaux.



Red

En tant que Lieutenant, vous êtes le leader du groupe. Vous possédez une mitrailleuse et des grenades. Tout comme les deux autres membres du groupe, vous pouvez aussi poser des mines.





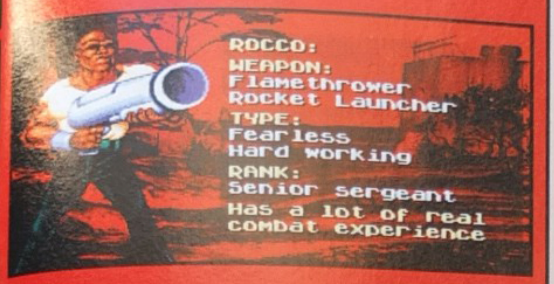
✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

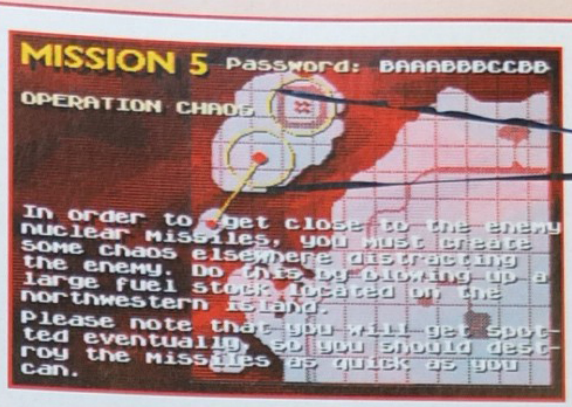
MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA TOP • MEGA Force

Grosso modo, le déroulement de Red Zone ressemble à celui d'Urban Strike. Le jeu est principalement articulé autour de deux scènes, l'une dans laquelle vous êtes aux commandes d'un hélicoptère de combat (of course) et l'autre qui vous placera dans la peau d'un commando pédestre. Outre ses différentes prouesses techniques, comme les scrollings différentiels donnant une profondeur impressionnante au jeu ainsi qu'un excellent rendu de la perspective, l'atmosphère contenue dans ce titre est remarquable, guerrière mais remarquable. Avec une bonne diversité dans les missions à exécuter, un côté stratégique léger mais appréciable et une jouabilité très sympathique, Red Zone est la bonne surprise de ce mois. Et nous, à MegaForce, on aime bien être surpris.

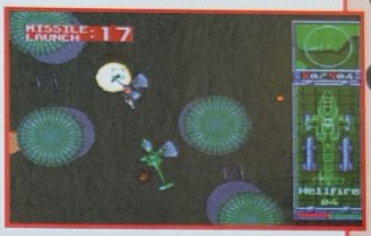
FRANCIS

Rocco est aussi un Sergent. Il transporte un lance-flammes ainsi qu'un lance-roquettes.

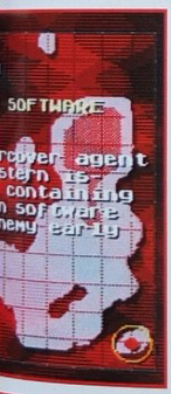




Maintenant, ça ne rigole plus et vous devez opérer de nuit ! Créez une diversion en faisant exploser des stocks de pétrole. Attention tout de même aux hélicoptères ennemis !



Zone



Allez vous poser sur cette île où vous attend un de vos agents. Il possède une disquette contenant un virus capable de paralyser les systèmes informatiques ennemis.

VOTRE HÉLICOPTERE

Vous vous trouvez aux commandes d'un hélicoptère Apache, modèle AH-64B, équipé de quatre types d'armement.

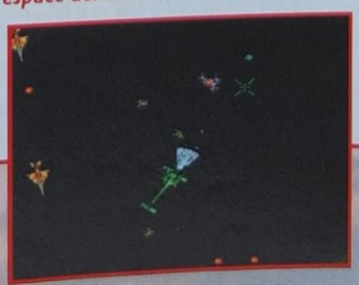
Des rockets. Pour être certain d'atteindre votre cible, déplacez la mire et tirez lorsqu'elle devient rouge. La précision ne dépend donc que de vous !

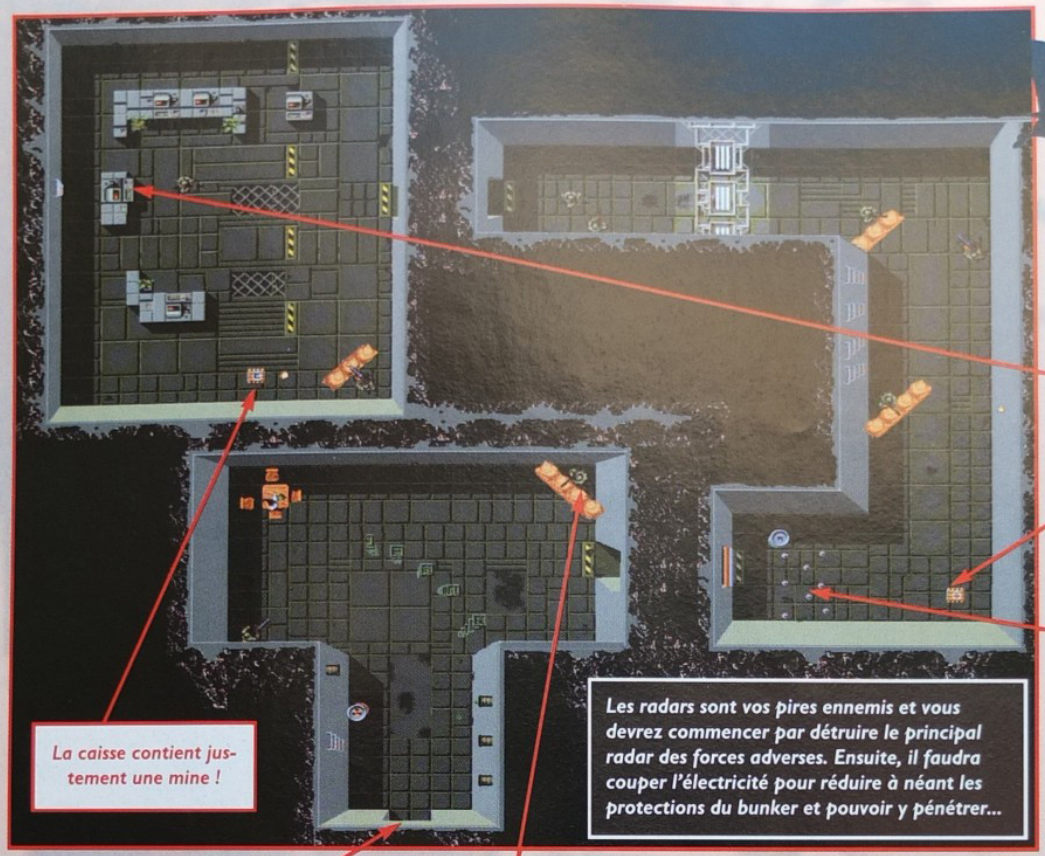
Des balles. Utilisez-les principalement pour éliminer les soldats.2)

Des missiles air-terre autoguidés. C'est l'arme la plus puissante que vous ayez. La mire est automatiquement attirée par toute masse métallique. Lancez votre missile et poursuivez votre route tranquillement.

Des missiles air-air. Le combat aérien, vous connaissez ? Déplacez la mire vers l'avion qui vous menace et lancez le missile pour l'abattre.

Avant de pouvoir entrer dans les bunkers ennemis pour détruire les rampes de lancement de missiles, vous devrez empêcher l'ennemi de venir vous attaquer par les airs. Pour cela, vous devez attaquer l'aéroport. Plusieurs avions réussiront tout de même à décoller et vous devrez les descendre pour être maître de l'espace aérien.





Entrez la disquette dans l'ordinateur pour y placer le virus. Le centre va s'auto-détruire, alors courez vite vers la sortie !

Ouvrez la caisse pour soigner vos blessures.

Le sol est miné. Lancez une grenade ou faites exploser le bidon pour provoquer l'explosion de toutes les mines. Attention, à votre retour, la porte sera fermée et vous devrez poser une mine pour la faire sauter.

La caisse contient justement une mine !

Les radars sont vos pires ennemis et vous devrez commencer par détruire le principal radar des forces adverses. Ensuite, il faudra couper l'électricité pour réduire à néant les protections du bunker et pouvoir y pénétrer...

Entrée du Bunker.

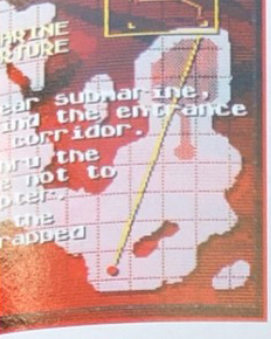
Une grenade bien lancée suffira à lui déboulonner la tête.

Piloter n'est pas une mince affaire. Vous devez sans cesse surveiller l'état de vos dommages pour éviter de vous écraser car vous n'avez qu'une seule vie ! Surveillez votre niveau de carburant, les missiles qu'il vous reste, et aussi votre radar, qui vous indique vers quoi vous vous avancez.

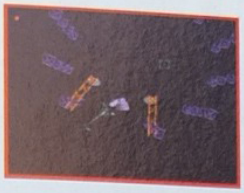
Arriver face à l'ennemi est très risqué. Arrivez dans leur dos, ainsi ils n'auront pas le temps de diriger leurs canons vers vous.

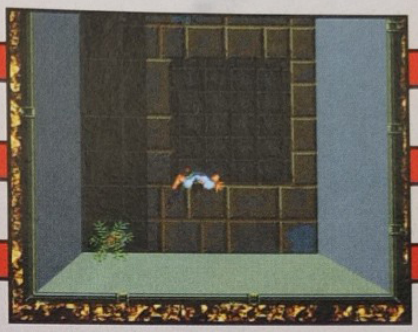
En appuyant sur "Start", vous accédez à l'ordinateur de bord qui vous donne alors la carte des lieux. Une fois que vous avez réussi toutes les missions, une nouvelle carte apparaît. Les lettres blanches marquent les points de ravitaillement en essence, en armement et aussi les lieux dans lesquels vous pouvez faire des réparations. Les marques rouges sont les objectifs des missions. Votre ordinateur de bord vous permet de relire le contenu des missions, de faire des zooms sur la carte pour examiner précisément les troupes ennemies et préparer votre itinéraire, et enfin d'avoir un visuel sur l'ennemi ainsi que des renseignements tels que la puissance de feu ou le blindage d'un équipement ennemi.

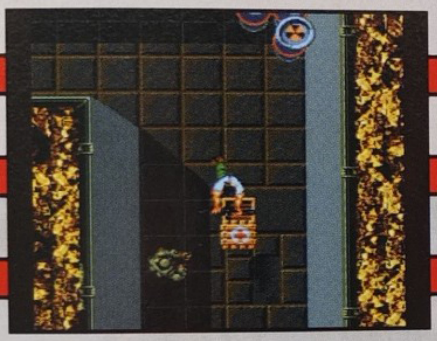
Les pistes d'atterrissage sont représentées par un cercle. Vous pouvez ainsi récupérer des armes, du fuel ou même faire réparer. Avant de vous poser, nettoyez les environs pour être certain de ne pas subir une attaque surprise. Suivant le nombre de fois que vous êtes touché, votre hélicoptère a de plus en plus d'avaries. Il devient difficilement contrôlable, le radar peut ne plus fonctionner et vous pouvez même perdre l'utilisation de certaines armes.



les portes s'ouvrent à votre arrivée, vous devrez trouver une autre sortie pour repartir car elles resteront fermées par la suite. Non seulement vous risquez de percuter les poteaux formant le corridor mais, de plus, vous serez menacé par des batteries de missiles SAM. Pris par surprise, le sous-marin ne pourra pas se défendre ! Maintenant, pour repartir, c'est une autre affaire...

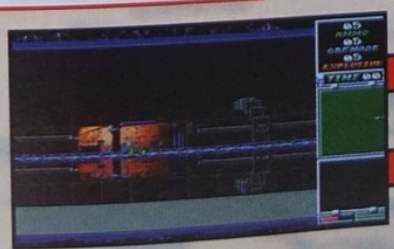






Lorsque dans votre mission vous devez quitter l'hélicoptère, vous pouvez choisir avec quel personnage vous souhaiter sortir. Si l'un d'eux meurt, vous faites alors sortir un autre personnage. Lorsque vous rencontrez des caisses, il vous est possible de les ouvrir pour obtenir des armes et même des soins. Vous pouvez être obligé de faire un saut pour franchir un obstacle. Si vous marchez sur un ennemi mort, vous voyez alors du sang gicler sous vos pieds ! Parfois, le sol peut s'effondrer et faire apparaître un passage secret. Descendez puis remontez en sautant. Lorsque vous tirez, votre personnage s'arrête de marcher et vous pouvez viser dans toutes les directions et même dans les angles. Pour lancer une grenade ou un couteau, c'est le temps de pression sur le bouton qui détermine la force du lancer. Au fur et à mesure que vous progressez, vous obtenez le plan des lieux. En trifouillant un ordinateur, vous pouvez avoir la carte d'un seul coup. Pour faire fonctionner ce véhicule, il faut avoir activé deux précédents leviers !

Ne croyez pas être en sécurité en volant au-dessus de l'océan. Des sous-marins ainsi que des bateaux lance-missiles peuvent vous attaquer.



Zone

MEGADRIVE

SON 18/20

Pendant le jeu, il n'y pas le bruit de l'hélico mais une musique qui nous plonge en plein dans la guerre. Les tirs et les explosions sont très percutant !

GRAPHISME 15/20

Les graphismes sont fins et rentrent parfaitement dans le style guerrier du jeu, bien qu'ils soient de temps à autre trop simplistes et trop peu coloriés.

ANIMATION 18/20

Entre les scrollings multidirectionnels et différentiels des différentes parties du jeux, on perd bien souvent complètement la boule. Et c'est tant mieux !

MANIABILITÉ 17/20

L'hélico se pilote avec précision et ses déplacements sont très réalistes. Les personnages sont tout aussi agréables à manipuler malgré quelques accroches.

INTÉRET 18/20

Tantôt en l'hélicoptère, tantôt à pied, les missions sont variées et votre stratégie et réflexion est mise à l'épreuve. Vous gérez votre fuel et votre armement...

✦ ACTION ✦

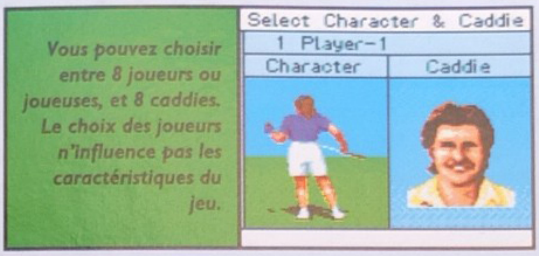
ÉDITEUR : TIME WARNER
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : NC
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

\+ *Sortir de l'hélicoptère.*
\+ *3 personnages différents.*
\+ *Un armement complet.*
\+ *Ambiance très militaire.*
\- *Graphismes "simplistes".*

92%

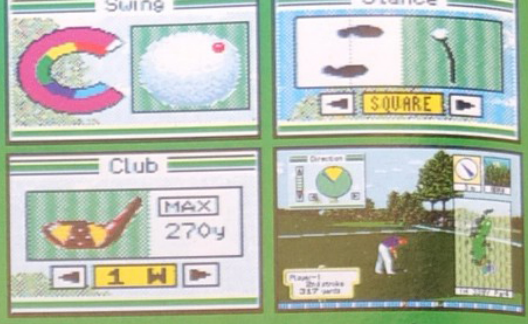
ZAPPING

Une fois, quelqu'un m'a dit que cela faisait bien de jouer au golf. Alors, pour lui faire plaisir, j'ai bien voulu essayer. On m'a emmené dans un magasin, où un vendeur style british m'a accueilli. Il a commencé à me sortir des termes qui, en plus de n'être pas conformes à la loi Allgood, m'étaient aussi étrangers que le multi-média peut l'être à un pygmée mongolien. Bref, après lui avoir gentiment fait comprendre que le choix des clubs me plongeait dans une mare d'indifférence à côté de laquelle l'Océan Pacifique était une goutte d'eau, j'achetais enfin le matériel nécessaire ainsi que tous les charmants vêtements qui faisaient fureur à Buckingham au siècle dernier. Il restait à jouer. Mon tuteur et moi nous rendîmes donc au Golf de Pebble Beach. Autant vous dire que ce fut une catastrophe : un swing minable, des puts lamentables. Je décidai alors d'abandonner le golf. La sortie fut aussi difficile que l'entrée, puisqu'il fallut que je m'explique pendant deux bonnes heures avec le jardinier, pour lui faire comprendre que je ne voulais pas labourer le green, mais juste envoyer cette... de balle dans le trou situé 300 mètres plus loin. De retour chez moi, je décidai de me décontracter sur ma console et de faire une partie sur le jeu Pebble Beach Golf Links.

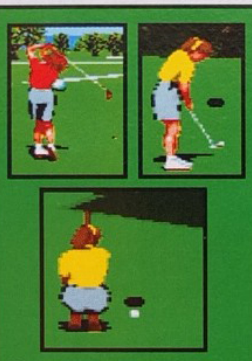


Vous pouvez choisir entre 8 joueurs ou joueuses, et 8 caddies. Le choix des joueurs n'influence pas les caractéristiques du jeu.

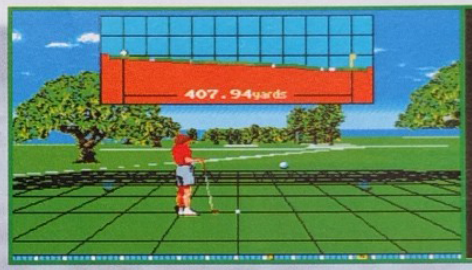
Votre caddie personnel vous donne des informations au début de chaque trou sur les pièges à éviter. Mais il peut aussi vous encourager, et vous donner les performances des autres compétiteurs.



Voici l'écran qui se présentera à vous pour chaque essai. Vous y trouvez la carte du trou avec votre point de départ, la distance et le nombre de coups permis (le par). Au-dessus, vous avez la direction du vent et sa force, ainsi que l'endroit où se trouve la balle : le rough (herbe haute), le fairway (herbe rase) ou le bunker (le sable). Ensuite, on voit en bas le nom du joueur, le nombre de coups joués et la distance qu'il reste à parcourir jusqu'au green. Enfin, vous trouvez en haut à gauche un élément essentiel qui vous permettra d'ajuster votre swing et votre put (direction, choix du club, position des pieds, puissance et point de frappe).



Vous verrez souvent vos joueurs faire ces mouvements. La jeune femme en rouge est en train de swinger, quant à l'autre joueuse, elle tente un put, c'est-à-dire de mettre la balle dans le trou. Enfin, la joueuse accroupie est en train d'examiner la surface du green afin de connaître la pente et la direction à donner à la balle.



Avant chaque swing, vous avez la possibilité d'observer la distance qui vous sépare du green, et d'évaluer la pente. Cette fonction est également disponible lorsque vous tentez un put. Vous avez également une vue aérienne du parcours pour vous y aider.

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Très inspiré de la série des PGA Tour Golf, dont nous testons d'ailleurs la 3ème édition dans ce numéro, Pebble Beach Golf Links a au départ tous les atouts d'une bonne simulation de golf. Tous les paramètres de jeu sont présents. Premier frisson : je découvre que cette simulation n'offre qu'un parcours. Pas terrible. Hormis cet inconvénient de taille, le jeu offre de nombreuses options, et propose de nombreux choix de caddies ou de joueurs. Mais si le côté simulation paraît réussi, l'application technique n'est pas terrible : de mauvais bruitages, des collisions de sprites étranges, une animation et un scrolling saccadé... et une précision dans les swings et les puts parfois douteuse. Même si les graphismes rattrapent un peu, je suis quand même en proie à une petite déception. Ceci dit, Pebble Beach Golf Links est loin d'être une grosse daube. À recommander aux passionnés.

LAURENT

MEGA DRIVE

SON	13/20	GRAPHISME	17/20
ANIMATION	14/20	MANIABILITÉ	15/20
INTÉRET	15/20		

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE PARCOURS : 1
NOMBRE DE MODES : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
CONTINUES : NON
SAUVEGARDE : OUI

79%

Le jeu le plus fun de l'histoire du jeu vidéo est de retour

Plus grand, plus rapide, plus fou que jamais, jouable jusqu'a huit joueurs en simultanés et cela sans adapteur supplémentaire.

Avec ses 17 véhicules différents sur 51 parcours complètement déllrants, vous pourrez vous mesurer à des pilotes prêts à tout pour gagner.

Méflez-vous quand même, rangez ce jeu en lieu sûr, car il deviendra le plus convolté de votre collection…

PLAYER ONE
97%

PLAYER FUN
99%

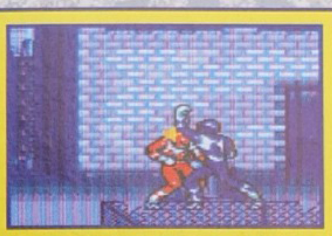
Codemasters™

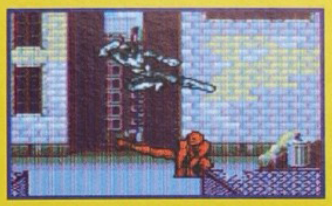
©© trademarks of Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys.

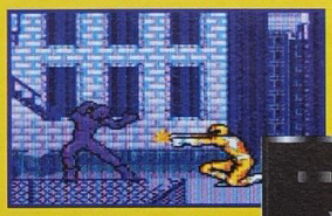
Face à ce Megazord, vous avez bien du mal car son coup d'épée est dévastateur.

POWER RANGERS

Moi, je suis force jaune, et toi ? Moi, c'est force rose, pourquoi ? Les Power Rangers sont une équipe de cinq jeunes étudiants dont chacun possède une force bien particulière dès qu'ils enfilent leur costume. De couleur rouge, noire, bleue, rose ou jaune ! Ces jeunes ont été choisis par un dénommé Zordon pour défendre la terre contre les attaques incessantes de la sorcière Rita Repulsa. Ils sont tous les cinq des spécialistes en Arts Martiaux et chacun a ses propres techniques, son propre style et ses propres enchaînements. Force rouge par exemple, aime bien lancer son pied très haut et le faire redescendre violemment pour écraser quiconque se trouverait en-dessous. Il appelle cela le coup de pied qui vient de la montagne. Force bleue, lui, préfère enchaîner un uppercut puis un coup de poing direct. Il dit qu'il faut arracher les mauvaises herbes par les racines... Vous voyez, ces étudiants font preuve d'une grande philosophie mais quant à vous, quelle est la vôtre ?







Vous pouvez aussi bien donner des coups en sautant qu'en vous baissant. Il y a également des projections.

En haut, vous voyez votre énergie et en bas celle de l'adversaire. Les ennemis arrivent les uns après les autres. En mode deux joueurs, vous combattez l'un contre l'autre uniquement.

Vous aussi, sautez dans un Megazord pour vous battre à armes égales. Sauts, coups de pied et coups d'épée en tout genre vous sont permis.

Chaque Power Ranger possède des coups différents.

Quant la force est avec vous, sortez votre coup d'épée ravageur.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

Power Rangers est un jeu d'Arts Martiaux et vous pouvez y jouer l'un contre l'autre en vous connectant avec un cordon, ce qui est assez intéressant. En plus, vous avez le choix entre cinq personnages avec des coups différents. C'est aussi un jeu "Beat Them Up", à la différence que vous ne vous promenez pas, et c'est très dommage, mais que ce sont les ennemis qui viennent vous voir. Ce mélange donne un bon jeu... Un peu trop répétitif au niveau des graphismes et des ennemis, le jeu manque surtout de musiques et comporte uniquement le bruit des coups, ce qui n'emballe pas vraiment. Quelques effacements de sprites, une petite lenteur lorsqu'on veut faire marcher notre personnage et un manque de précision dans les tests de collision se font également remarquer, mais rien de tragique. À part ça, on se castagne dur et les coups sont faciles à exécuter.

FRANCIS

GAME GEAR

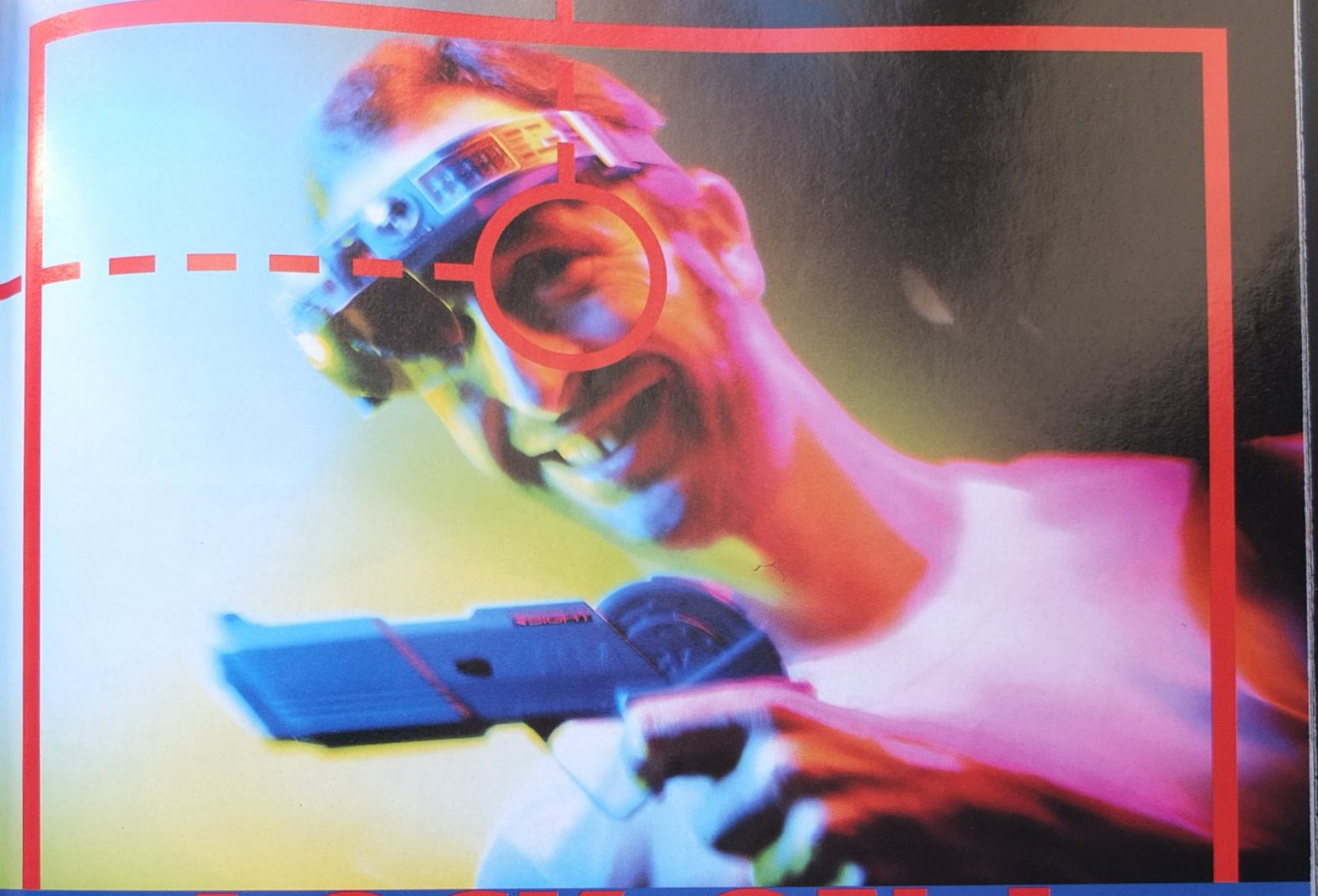
SON	05/20	GRAPHISME	13/20
ANIMATION	13/20	MANIABILITÉ	14/20

INTÉRET 13/20

✦ BASTON ✦

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
NB DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

74%



LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes

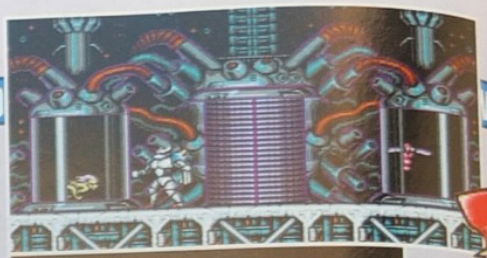
BANDAI

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

ZAPPING

CX-1, CX-2, CX-3, CX-4... Non, Citroën n'a pas décidé de nous rebalancer ses vieux modèles sur le marché. CX-1, c'est tout simplement vous. Il y a quelques années, vous étiez un des agents spéciaux du Comité de Sécurité de la Terre. Hyper entraînés, vous et vos coéquipiers, CX-2, CX-3 et CX-4, aviez mené un combat jusqu'à la mort contre les aliens, tous frais débarqués de la planète Sibilla. De plus, ils n'étaient pas venus seuls, car une gentille armée de cyborgs les accompagnait. Un combat sanglant avait eu lieu, qui avait privé de vie de nombreux terriens. Ce n'est que grâce à votre intervention que la terre s'en était sortie. Pas vraiment indemne, puisqu'elle ressemble encore, cinq ans après, aux décors de Terminator. C'est pourquoi, vous avez bien mérité de vous reposer, et cinq années n'ont pas été de trop. Malheureusement, les infâmes ont décidé de remettre ça. Des vrais petits Saddam. Une nuit, alors que vous étiez tranquille dans les bras de Morphée (pas votre copine, mais le dieu des songes), votre bip retentit. Vous êtes convoqué d'urgence au quartier général du Comité de Sécurité de la Terre. Une fois sur place, on vous apprend que les guerriers de Sibilla ont débarqué. Aïe ! Afin de prendre possession de la planète, les cyborgs et les aliens veulent paralyser le point névralgique du système de défense terrien. Vous et vos coéquipiers allez devoir intervenir d'urgence. Après avoir pris vos armes et votre combinaison, vous vous rendez sur les lieux du combat. Premier objectif : neutraliser le robot qui sème la terreur et ses écrous en ville.

Vous aurez le choix entre quatre personnages : CX-1 et CX-2, deux androïdes de combat, CX-3, un mutant mi-homme mi-loup, et CX-4, une soi-disant amazone gnomique de 1 mètre 10. Chacun possède ses propres armes, et ses propres forces.



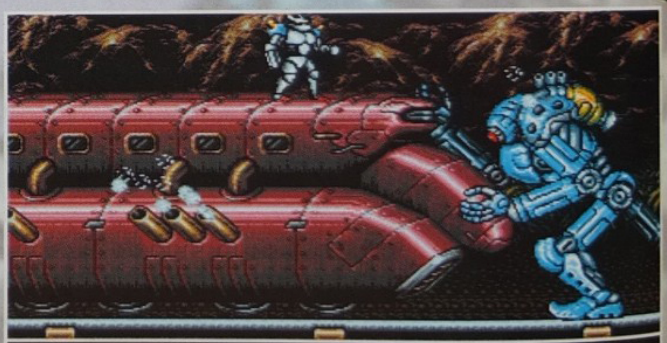
Cette machine est démoniaque. Si vous avez vu le film "La Mouche", vous comprendrez vite. Elle peut mélanger le corps de deux êtres différents, pour donner un mutant qui va se ruer sur vous.

Cette princesse a peut-être l'air mignonne, mais ne vous y fiez pas. Elle va vous en faire baver. Quoiqu'il en soit, observez bien la tactique et le timing de chaque boss plutôt que de tirer dans le tas. C'est le meilleur moyen de tous les avoir.

Vous pouvez jouer à 2 joueurs simultanément. C'est plus facile, forcément, et c'est surtout plus fun.

PROBOT

Un des boss de fin, qui pourrait bien être la vôtre. Il ne sera pas facile à vaincre, et va tenter de vous avoir par tous les moyens : d'abord avec des coups à la SF 2, et ensuite en se métamorphosant en monstre apocalyptique. Pour le finir, essayez de viser le cerveau caché derrière les têtes.



Un très beau sprite, très bien animé, essaye d'empêcher votre train d'avancer. Alors, si pour une fois, vous voulez que votre train arrive à l'heure, faites-lui sa fête. C'est possible.

✦ L'AVIS DE MEGA FORCE ✦

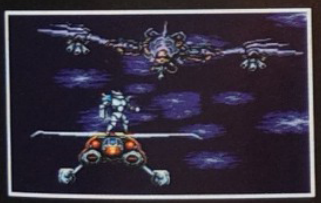
Techniquement, Probotector est très fort. Les sprites des boss sont monstrueusement gigantesques, et souvent très, très bien animés. On a vraiment droit à de magnifiques scènes, et à des effets spéciaux qui arrachent. Les scrollings multidirectionnels sont nombreux et fluides. Et en plus, on peut choisir son scénario. Non, franchement, il n'y a pas de vraie critique sur ce point. Ni sur la maniabilité d'ailleurs. Les personnages se manipulent parfaitement, et répondent bien aux commandes. Par contre, le genre n'est pas nouveau, et convient impeccablement au défoulement des lobotomisés frontaux. Dans le genre "je butte tout le monde et j'aime ça", c'est très fort. Je vous garantis que ceux qui aiment affronter les boss vont être servis. Il y en a vraiment de tous les côtés, tout comme dans Mega Turrican, qui est très proche de Probotector. Mais je ne vais pas être injuste. Ce jeu est vraiment bien réalisé, et je le conseille très fortement aux amateurs du genre, et à ceux qui souhaitent s'y initier.

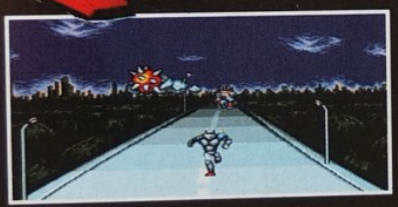
LAURENT

Un des boss les plus faciles : placez-vous sur la paroi, et restez y gentiment, vous ne risquerez rien. Si vous avez une bonne arme, le monstre ne fera pas de difficulté.

Un bon point pour le jeu : vous avez, à deux reprises, des choix à effectuer. En fonction de la mission que vous aurez décidé d'accomplir, certains niveaux seront changés, et le boss de fin ne sera pas le même. En tout cas, je vous conseille d'essayer toutes les solutions, sinon, vous risquez de louper des scènes époustouflantes.

ECTOR



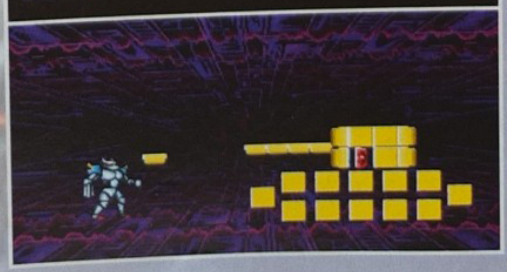


Sur ces deux scènes, le personnage arrive à vous, et je vous promets que c'est carrément bien fait. Sur l'avion, faites surtout attention aux glissades, sinon, vous irez dire bonjour à l'écorce terrestre. Sur la route, un monstre vous poursuit, et tente de vous toucher de loin. Pour l'avoir, attendez qu'il arrive à votre niveau. Rien de bien difficile.

Parfois, il ne vous servira à rien de tirer comme un ouf sur tout ce qui bouge. Par contre, la glissade vous permettra d'éviter les coups de vos ennemis.

Ce moustique géant va essayer de vous piquer à vif. Même si d'habitude, vous ne feriez pas de mal à une mouche ou un moustique, faites-vous violence, sinon c'est lui qui le fera. Pour l'avoir, visez la boule rouge au sommet de son crâne.

Une autre très belle scène de Probotector. C'est un affrontement avec Noiman Cascade, un mercenaire au service des aliens, dans la réalité virtuelle. Il se transformera plusieurs fois en signes zodiacaux, puis en engins de guerre. À chaque fois que vous le pourrez, tirez dans le carré rouge. C'est son talon d'Achille.



MEGADRIVE

SON 15/20

Les musiques sont hyper speed, et rythment le jeu, même si elles sont typiques du genre. Les bruitages sont nombreux, mais cependant répétitifs.

GRAPHISME 18/20

Les sprites des boss sont carrément gigantesques. Les graphismes des niveaux sont variés, colorés, mais parfois un peu trop bordéliques.

ANIMATION 18/20

On a droit à de somptueux effets spéciaux, et des scrollings fluides. Les boss sont bien animés par rapport à leur taille, contrairement au joueur.

MANIABILITÉ 17/20

Le joueur se manipule sans difficultés, et répond bien aux commandes. Un seul reproche : il est parfois pénible de le faire descendre d'une paroi.

INTÉRET 16/20

Vu le nombre de boss et la difficulté, le jeu est long. Pour se défouler, Probotector est un excellent titre (renforcé par les choix à effectuer).

✦ ACTION ✦

ÉDITEUR : KONAMI
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ *Les différents parcours.*
\+ *Les sprites géants.*
\+ *Les effets spéciaux.*
\- *La difficulté.*
\- *La boucherie.*

88%

ZAPPING

SHA

Shaquille O'Neal se trouve à Tokyo pour deux raisons. La première, c'est qu'il doit jouer un match de charité et la seconde, c'est qu'un super groupe de Rap japonais donne un concert un peu plus tard dans la nuit. Tout le monde sait que Shaq est un rappeur inconditionnel et qu'il ne raterait pas une telle occasion. Le voilà donc sillonnant les rues de Tokyo à la recherche du centre sportif où il doit jouer son match lorsqu'il tombe devant une vieille boutique, une librairie d'Arts Martiaux... Chez lui, aux USA, elles ne sont pas comme ça et Shaq ne résiste pas à l'envie d'y entrer. À l'intérieur, tout est étrange ; et ce vieil homme bouffi aussi. Il prend Shaq pour un guerrier ! Certes, ce basketteur a tout d'un colosse mais il joue à la baballe et il a beau l'expliquer, rien à faire. Le vieillard lui demande tout à coup d'aller libérer un jeune garçon dénommé Nezu. La gentillesse de Shaq est si forte qu'il accepte avec tout de même un petit pincement au cœur et crack, boum, hu, le voilà dans un autre monde. Pas de temps à perdre en se posant des questions, Shaq sait ce qu'il doit faire et apparemment, il ne pourra partir de cet endroit qu'en retrouvant le jeune garçon, alors... Il court dans tous les sens en criant son nom ! Nezu, Nezu, où es-tu ? Aucune réponse jusqu'au moment où il entend une voix assez lointaine. En arrivant sur les lieux, il découvre une jeune femme, ravissante ma foi... Il lui demande si elle a vu un jeune garçon et se prend un bon coup de pied dans l'estomac en réponse. Pas question de se laisser faire et voilà notre basketteur embringué dans un combat jusqu'à la mort. Heureusement, il chausse au moins du 50 !

LEOTSU

Taille : 1,60 m
Poids : 53 kg
Age : 500 ans
Origine : L'est lointain

Description : Il est le dernier grand maître d'un très ancien Art Martial mystérieusement inconnu des autres maîtres.

AUROCH

Taille : 1,77 m
Poids : 206 kg
Age : 170 ans
Origine : Monde parallèle

Description : c'est un simple hors-la-loi qui combat juste pour le plaisir. Il tue tout ce qui passe sur son chemin !

RAJAH

Taille : 1,77 m
Poids : 95 kg
Age : 38
Origine : Monde parallèle

Description : Rajah est un prince extrêmement habile dans le maniement du sabre mais il fut tout de même obligé de se soumettre à SETT.

MEPHIS

Taille : 1,67 m
Poids : 75 kg
Age : Inconnu
Origine : Inconnue

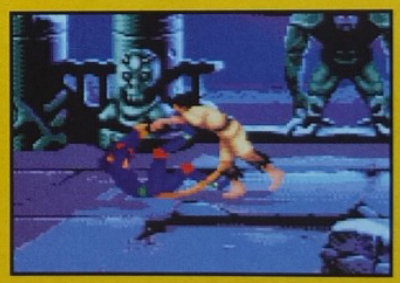
Description : c'est un puissant sorcier immortel ! Il y a plusieurs années, il fût l'un des apprentis de SETT.

NEZU

Taille : 1,35 m
Poids : 35 kg
Age : 12 ans
Origine : L'est lointain

Description : il a été kidnappé par BEAST pour pouvoir libérer SETT. Ce jeune garçon est incontrôlable lorsqu'il est enragé.

Le balayage est une technique psychologiquement dure pour l'adversaire. Avec ses grandes jambes, Shaq est excellent dans ce domaine.



Au corps à corps, la projection est inévitable.

L'AVIS DE MEGA FORCE

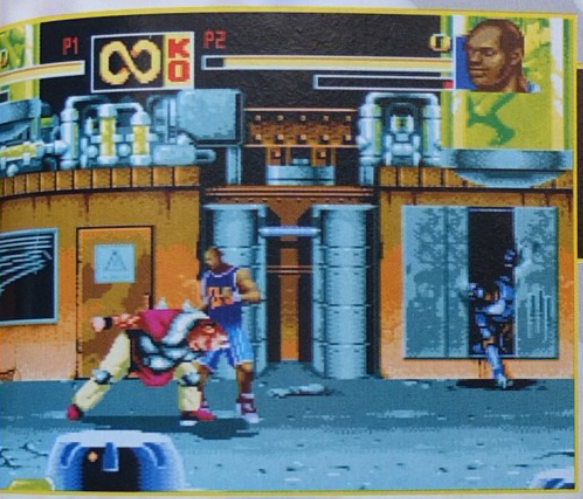
Shaq Fu est un jeu qui demande plus d'entraînement que jamais car l'ordinateur utilise abondamment, et même un peu trop, les coups spéciaux. Vous n'aurez aucune chance si vous ne les maîtrisez pas et c'est plutôt face à un joueur que vous aurez le plus de plaisir. Le mode tournoi à 8 est donc très bienvenu. Que dire du jeu si ce n'est qu'il est excellent ! À part la taille des personnages, qui sont globalement vraiment trop petits, on a du mal à croire nos yeux devant des graphismes aussi beaux, une ambiance sonore aussi éclatante et surtout devant animation aussi fluide et spectaculaire. On n'a jamais vu aussi bien dans ce type de jeux. Arrivé sans doute un peu tard -les jeux de baston, on commence à en avoir assez- Shaq Fu reste tout de même parmi les meilleurs, même si de temps à autre la maniabilité n'est pas en rapport avec les autres éléments du jeu qui, eux, sont excellents

FRANCIS

SHAQ

Taille : 2,16 m
Poids : 136 kg
Age : 22 ans
Origine : USA

Description : il domine aussi bien dans le domaine de la raquette que partout ailleurs sur le terrain... et c'est le fondateur du Shaquido ! Un Art Martial extrêmement meurtrier.



Auroch porte un boomerang autour de son coup (arrière avant + B) mais ce qu'il cache le mieux, c'est son Ball and Pain (avant bas arrière + C) ! Une boule épineuse accrochée à une chaîne qu'il lance pour démolir l'ennemi. Là, il fonce tête en avant dans le pauvre Shaq.

COLONEL

Taille : 1,90 m
Poids : 162 kg
Age : 42
Origine : corps Bionique

Description : un champion universel ! Meurtri, anéanti et presque mort. Il a été retrouvé par BEAST sur un obscur champ de bataille où il était le seul survivant.

Avec son Heavy Metal (bas avant arrière + B), Colonel peut atteindre sa cible même à l'autre bout de l'écran. Il possède également des missiles à tête chercheuse ainsi qu'un réacteur dans le dos pour se déplacer dans les airs. Que dire de son épée laser qui découpe le métal comme du beurre ?

Certains utilisent des armes blanches qui leur donnent un grand avantage.

SETT

Taille : 2 m
Poids : 96 kg
Age : 3000 ans
Origine : inconnue

Description : Cette momie était un ancien démon. Il fut mis en tombe dans une autre dimension, il y a de nombreuses années.

VOODOO

Taille : 1,70 m
Poids : 65 kg
Age : 27
Origine : Haïti

Description : de nombreuses personnes ont été victime de la magie ancienne des voodou. Cette femme utilise ce pouvoir pour éliminer les ennemis de SETT. Elle se métamorphose en animaux et utilise une petite poupée pour lancer des sorts.

Dans le mode Tournoi, vous pouvez jouer jusqu'à huit. Chaque joueur sélectionne son combattant puis l'ordinateur détermine qui rencontrera qui. Il est possible de prendre plusieurs fois le même personnage. Le vainqueur de chaque match est celui qui remporte deux manches. Choisissez dans les options la vitesse des personnages (normale ou rapide), la durée du combat (30 à 300 secondes ou jusqu'à la mort) et les fonctions des boutons de la manette 3 ou 6 boutons.

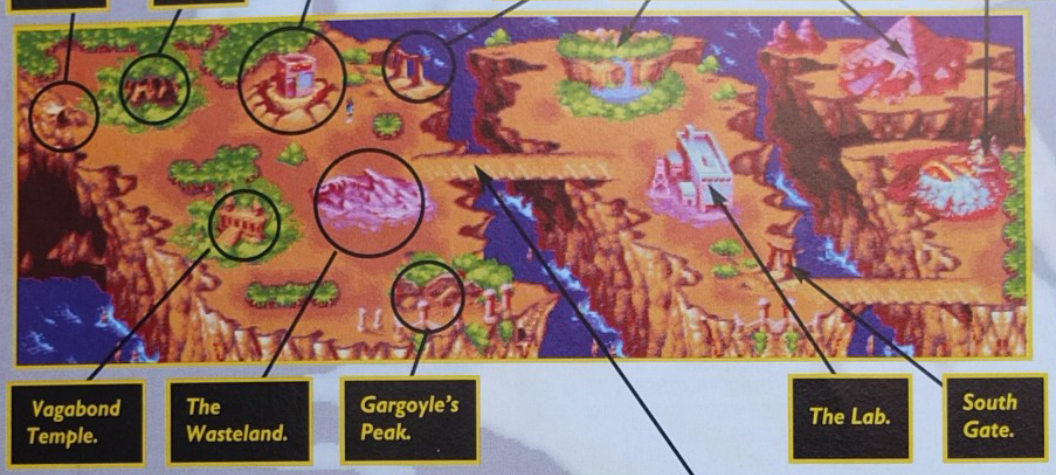
KAORI

Taille : 1,58 m
Poids : 56 kg
Age : 23 ans
Origine : Cimotha

Description : Kaori est championne d'un Art Martial pratiqué par une race féline Alien. Elle est obligée d'obéir aux volontés de SETT à cause d'un anneau enchanté.

SHAQ-FU

Dans le mode aventure, vous déplacez Shaq vers les lieux de votre choix où vous attend à chaque fois un combattant.



Les ponts n'apparaissent qu'une fois que vous avez vaincu tous les combattants de l'île.

téléportent et manipulent la magie très couramment. Ils sautent et peuvent porter des coups en l'air !

Le petit Nezu lance son Time Vault (avant arrière bas + A) avant de poursuivre par son Eno Blast (bas arrière avant + C). Un vrai feu d'artifice ! Attention car Mephis avec son Lightning Jaws (bas avant + B) par exemple, peut repousser le jeune combattant. En mode aventure, vous avez trois continues.

BEAST

Taille : 2,05 m
Poids : 186 kg
Age : Eternel
Origine : Inconnue

Description : il a été créé par SETT à partir de son propre fantôme. Beast est le plus puissant de ses serviteurs.

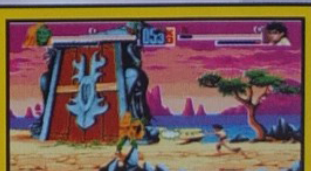
Des techniques de poings... Uppercut, coups de poings direct gauche ou droit...

DIESEL

Taille : 1,82 m
Poids : 93 kg
Age : 30 ans
Origine : USA

Description : il vient de San Francisco où il travaillait en tant que docker. Il passait plus de temps à se bagarrer qu'à transporter les caisses.

Lorsque Shaq exécute son Inferno Kick (bas avant + C), son pied s'enflamme. Le Shaq-Uriken n'est pas mal non plus... (avant arrière avant + A) Les visages en haut de l'écran changent au fur et à mesure des blessures. La barre complètement en haut, c'est l'énergie et la petite du dessous, c'est votre état de nervosité. Plus vous recevez de coups, plus vous êtes énervé et alors là...



MEGADRIVE

SON 18/20

Les musiques sont très percutantes et différentes suivant le lieu de combat. Quant aux effets spéciaux, ils crèvent les haut- parleurs par leur force.

GRAPHISME 18/20

À part la relative petitesse des combattants, on est à chaque fois émerveillé par leur finesse. Les décors sont éclatants d'effets en tous genres.

ANIMATION 19/20

C'est tout simplement la meilleure animation qu'il m'ait été permis de voir dans un jeu de baston. Les personnages se déplacent comme de véritables acteurs.

MANIABILITÉ 16/20

Elle n'est pas exceptionnelle. L'animation est réellement trop bonne pour que les combattants répondent au centième de seconde aux ordres que vous leur donnez.

INTÉRET 16/20

Une maniabilité en deça des autres critères du jeu lui fait perdre un peu d'attrait. Du coup, on s'éclate un poil moins que si tout avait été parfait.

✦ SPORT ✦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 24 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NB DE COMBATTANTS : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

\+ Les métamorphoses.
\+ 12 combattants.
\+ Le mode aventure.
\- 2 joueurs uniquement.
\- Petite taille des persos.

91%

ARRIVÉE PROCHAINE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLE CD

STOCK GAMES

118, rue du vieux Pont de Sèvres - 92100 BOULOGNE
Tel. : (1) 46 21 19 92 - Métro : Marcel Sembat

NOUVEAU 9 ter, Guy Moquet - 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX ** MEILLEURS PRIX **
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT ** TESTES ET GARANTIS **

STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin

Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

MEGADRIVE

SONIC & KNUCKLES	379 F
BOMBERMAN 94	399 F
DRAGON	399 F
EA TENNIS	399 F
FIFA 95	399 F
JOHN MADDEN 95	399 F
MISTER NUTZ	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
NBA LIVE 95	399 F
NHL PA 95	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
SHAQ FU	399 F
SOLEIL / RAGNACENTI	399 F
SPARKSTER	399 F
SYNDICATE	399 F
TINY TOONS ALL STARS	399 F
URBAN STRIKE	399 F
LE ROI LION	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X + 1 JEU	1490 F
AFTER BURNER	389 F
DOOM	389 F
METAL HEAD	389 F
SHADOW OF ATLANTIS	389 F
STAR WARS	389 F
VIRTUAL RACING DELUXE	389 F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR NITRO 2	99 F
TRANSFORMATEUR MD	99 F
CD + (MEGA CD)	199 F
2 JOYPAD MD INFRA-R	249 F
ACTION REPLAY 2 MD	

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399F
ALTERED BEAST	49F
SONIC	49F
STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
BATMAN RETURNS	99F
ARROW FLASH	99F
ZERO WING	99F
ESWAT	99F
QUACKSHOT	99F
MICKEY & DONALD	129F
WORLD CUP ITALIA 92	129F
FANTASIA	129F
CASTLE OF ILUSSION	129F
FORGOTTEN WORLD	129F
FATAL REWIND	129F
SHINOBI	129F
SHADOW OF THE BEAST	149F
F22 INTERCEPTOR	149F
TERMINATOR 2	149F
SONIC 2	149F
ALADDIN	149F
MORTAL KOMBAT	199F
SKITCHIN	199F
SPLATTER HOUSE 2	199F
HAUTING	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199F
SUNSET RIDERS	199F
STREET OF RAGE 2	199F
JURASSIC PARK	199F
JAMES POND 3	199F
FATAL FURY	249F
COOL SPOT	249F
LAND STALKER	249F
FLASH BACK	249F
STREET FIGHTER 2'	249F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	249F
NBA JAM	299F
ETERNAL CHAMPION	299F

MEGA CD

POWER MONGER	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F

GAME GEAR OCC.

AX BATTLER	99 F
DEVIL ISH	99 F
INDIANA JONES	99 F
SHINOBI	99 F
SUPER OFF ROAD	99 F
STREET OF RAGE	99 F
TERMINATOR	99 F
TALESPIN	99 F

+ DE 50 TITRES DIFFERENTS

SONY PSX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

NEC FX
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

SEGA CX 32
NOUS TEL (FIN NOVEMBRE)

BANDAI BA-X
1990 F version NTSC
3 JEUX DISPONIBLES TEL

GAME BOY
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

GAME GEAR
+ DE 200 JEUX NEUFS ET OCCASION

LYNX II
+ DE 22 TITRES A PARTIR DE 59 F

SERVEUR
STOCK GAMES
36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS *,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44.07.04.61

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : ..... DATE : .....
CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
N° CARTE BLEUE I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
DATE D'EXPIRATION I_I_I I_I_I
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

RC PARIS B 835382268

MEGA FORCE 11/94

M

DRAGON BALL Z F

Si vous avez autre chose que des boules de pétanque plantées dans les orbites, vous avez sûrement noté quelques modifications dans le paysage B.D. mondial... MANGA ! Depuis six mois, les journaux n'ont que ce mot au bout du stylo, c'est un pur raz-de-marée. Mais les éditeurs japonais sont avares de confidences. Alors, nous avons été obligés de sévir : pour vous fournir chaque mois ces quatre pages de pures infos, nous avons été obligés d'en arriver à des procédés extrêmes et illégaux : former trois de nos membres les plus violents : Sashimi, Manu et Raoul Le Cool, aux techniques de la mafia japonaise (meurtre, chantage, racket et interrogatoires musclés) pour enfin faire parler ceux qui savent et se taisent. Alors, mouille, mouille, les éditeurs...

Traditionnelle photo de famille. Comme d'habitude, Piccolo fait la gueule parce qu'il ne rentre pas dans le cadre.

Videlle, la petite amie de Gohan n'est autre que la fille de Mister Satan. Allez hop, un p'tit scoop au passage, ce Mister Satan, qui passe pour le plus nul de tous les guerriers de l'univers, devrait faire un retour étonnant dans le douzième film.

Il débarque à toute berzingue dans vos boutiques favorites ! Nous, on l'a vu et, comme c'est en japonais, Sashimi nous le traduisait en simultané... C'est le dernier Dragon Ball Z. Préparez-vous à saliver un océan de bave ; voici de quoi ça cause.

Sept années se sont paisiblement écoulées depuis la mort de Browly. San Gohan est aujourd'hui presque un adulte, amoureux fou de la fille de Mister Satan : l'adorable Videlle. Trunks adulte est reparti suivre le cours de son existence dans le futur. Il ne reste donc aujourd'hui qu'un Trunks et un Goten âgés de cinq ans. Tous deux, chaperonnés par Videlle, remuent ciel et terre à la recherche de la dernière des boules du Dragon ; celle qui leur manque pour exaucer n'importe lequel de leurs souhaits.

MAIS BROWLY EST TOUT PRES

Ce dont personne ne se doute, c'est qu'au moment du cataclys-

Trunks et San Goten, deux morveux qui préparent un sale coup.

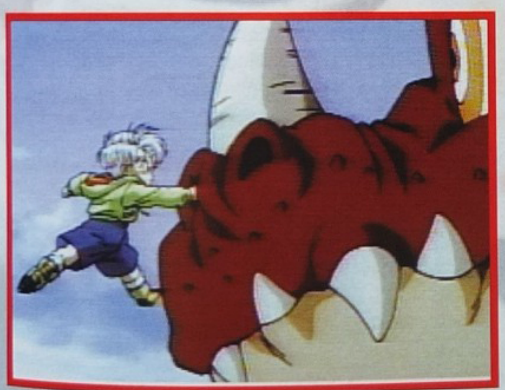
ANGA !

LM N°11 : LE RETOUR DE BROWLY

me planétaire au cours duquel il aurait dû décéder, Browly s'était en fait téléporté dans une capsule de sauvetage dont la destination était la Terre ! Au terme d'un voyage de plusieurs mois, Browly s'est craché sur notre planète. Maintenant il gît au fond d'un lac gelé, inconscient dans son sarcophage de glace, à deux pas de nos héros...

LE TERRIBLE DRAGON DE AAAARGH...

En suivant sur leur radar les impulsions de la dernière boule du dragon, San Goten, Trunks et Videlle arrivent dans un village de la montagne. Ses habitants sont sous le joug d'un dragon qui exige, pour ne pas les dévorer tout crus, un tribu nourriture et des sacrifices humains. Nos trois héros prennent l'affaire en main et se glissent dans une soupière destinée à être engloutie par le dragon...



À ma droite, 17.000 kilos, 23 mètres assis, le sanguinaire dragon de la montagne. À ma gauche, 1 mètre 12 et 27 kilos, Trunks dit "le nain frétillant".

Browly s'agace facilement.

ET ALORS?... ET ALORS?...

Je ne vous en dévoilerai pas d'avantage, ce serait gâcher votre plaisir, d'autant que la suite ne posera aucun de problème de traduction : c'est un pur régal de baston et d'humour. Précipitez-vous, c'est à ne pas manquer

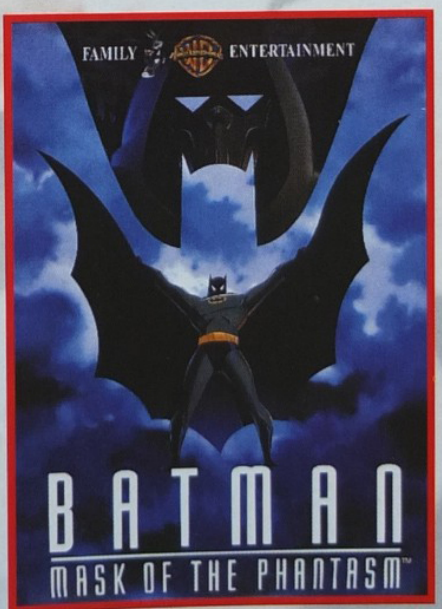
NOTRE AVIS

Les Dragon Ball se suivent et nous régalent. Cet épisode nous présente de nouveaux personnages, c'est aussi, et de loin, le plus poilant de la série. Mais les fans inconditionnels pourraient avoir du mal à avaler cette résurrection miracle de Browly : ça sent le "come-back" commercial à plein nez. D'autant plus que nous pouvons vous donner un scoop exclusif : dans le prochain épisode, un savant fou récupèrera des cellules de Browly pour construire une créature tueuse... La ficelle est un peu grosse. Après Browly congelé, ce sera du Browly réchauffé que l'on va nous servir. Mais bon, ça reste de l'excellent Dragon Ball.

BATMAN, "MASK OF THE PHANTASM"

Quand à Gotham City, les plus redoutés des gangters sont systématiquement assassinés, le pire est à craindre car c'est naturellement sur Batman que les soupçons reposent. Comme par hasard, un nouveau vilain fait au même moment une entrée remarquée dans les bas-fonds de Gotham ; Phantasm, une sinistre figure aux liens troubles avec le passé de Batman. Traqué et sali, le justicier des ombres échappera-t-il aux pièges de la police, réussira-t-il à se laver des accusations qui l'accablent et en finira-t-il enfin avec Phantasm ?

Vous le saurez en dévorant ce film, l'un des plus imaginatifs de l'année, dans lequel vous apprendrez aussi des révélations époustouflantes sur le passé de Batman et ses relations avec le Joker, son démoniaque archi-ennemi.



Batman, Mask of the Phantasm, chez Warner Bros, disponible en K7 VHS doublée en français.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

Ce mois-ci, actualité oblige, moins de pages de tips. Alors pour compenser la quantité, rien ne vaut la qualité...

Envoyez-moi toutes vos astuces et vos efforts seront récompensés par Cheeper qui offre un jeu à l'Astuce-Man du mois. J'apprécie particulièrement les soluces de jeu (surtout d'aventure) et aussi les codes de niveaux (sauf Fifa Soccer que j'ai en quantité astronomique, par contre NBA Jam ne vous inspire pas vraiment). Alors à votre plume (ou à votre clavier pour les plus courageux) et rendez-vous le moins prochain pour une rubrique plus étoffée...

LOGAN, LES SECRETS DE MEGA FORCE,
103 Boulevard MacDonald, 75019 PARIS.

L'ASTUCE-MAN DU MOIS

LE LIVRE DE LA JUNGLE

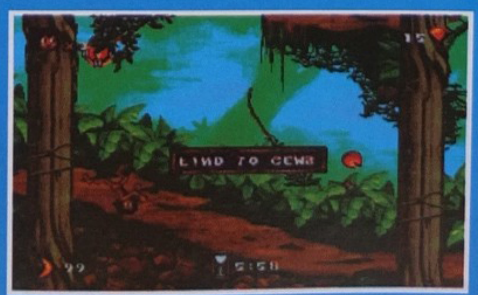
TOP Cheeper

MEGADRIVE

La totale des codes pour ce formidable jeu : commencer à jouer et faire Pause :

- Pour s'entraîner dans le dernier niveau, faites A - C - A - C - A - C - A - C - B - B - B - B.
- S'il vous reste moins de dix secondes dans le sablier, faites A - B - B - A - A - B - B - A. Il y aura de nouveau dix secondes dans le sablier. Bien entendu, il est possible d'utiliser cette manipulation autant de fois que l'on veut.
- Pour changer facilement de niveau, faire : B - A - A - B - B - A - A - B - A - B - B - A - A - B - B - A.
- Pour voir la fin : B - A - BAS - C - A - DROITE - GAUCHE - A - DROITE - BAS
- Pour modifier la palette de couleur et fait recommencer le niveau en cours : A - B - B - A - C - A - B - B
- Pour avoir des effets renversants : les sprites sont à l'envers : faire : GAUCHE - A - DROITE - BAS - B - A - GAUCHE - GAUCHE - C - DROITE - HAUT - BAS
- Pour aller directement au Roi Louis avec 1 vie : GAUCHE - HAUT - A - GAUCHE - HAUT - A
- Pour aller directement au boss les trois Singes Rieurs avec 1 vie : DROITE - A - BAS - B - A - BAS
- Pour aller au stage de Baloo : B - A - GAUCHE - HAUT - HAUT (BALUU en anglais, donc stage de Baloo)
- Pour aller directement au boss Kaa le serpent : C - A - A - B - C - A - A
- Reprendre du temps et donne toutes les armes au max : HAUT - HAUT - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - GAUCHE - DROITE - B - A (ne serait-ce pas le célèbre code Konami qui s'est glissé dans ce jeu édité par Virgin).

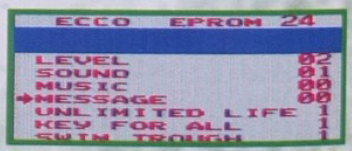
Emmanuel BORGES est l'ASTUCE-MAN du mois et gagne un jeu offert par CHEEPER



ECCO THE DOLPHIN

GAME GEAR

DEBUG MODE
Faites apparaître la carte (il faut que votre sonar vous revienne dessus) et faites :
DROITE - 1 - 2 - 1 - 2 - BAS - 2 - HAUT
Vous accéderez directement à l'écran du Debug Mode, qui permet de choisir son niveau, d'être invincible...



PREDATOR 2

Niveau 2 : SPOCGURD
Niveau 3 : ROTADERP
Niveau 4 : SEGATSON
Niveau 5 : NAGIRRAH
Niveau 6 : LAICIFFO

Robert CORDEVANT a gagné une carte à gratter gagnante CHEEPER.

GAME GEAR

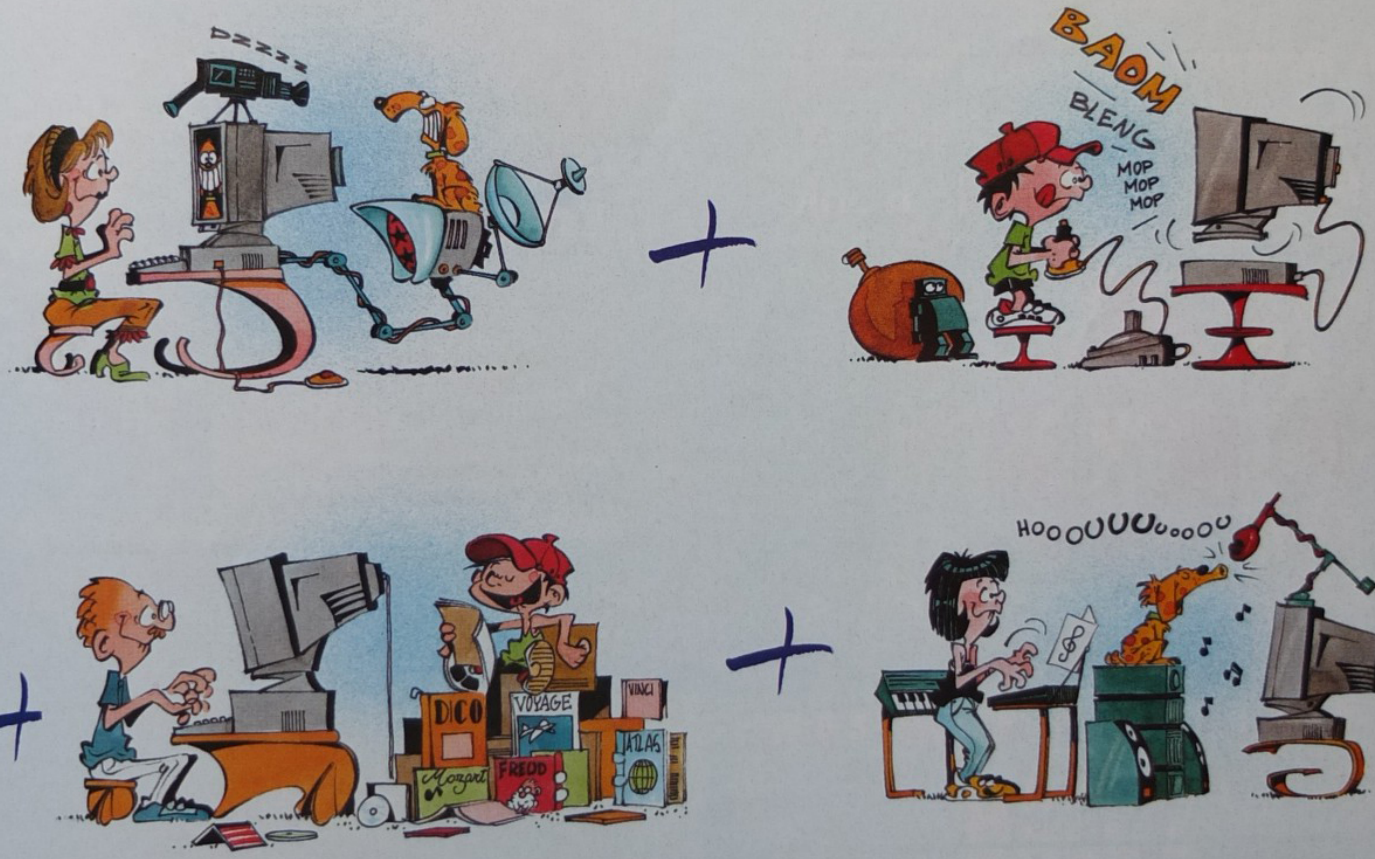
4e Salon International de la High-Tech de Loisirs

DU 30 NOVEMBRE AU 4 DÉCEMBRE 94

PARIS - PORTE DE VERSAILLES

SUPERGAMES

AVEC EUROPE 1



= L'UNIVERS DES LOISIRS MULTIMÉDIA

-20% payez 40 frs (au lieu de 50 frs), votre entrée à SUPERGAMES

Remplissez ce bon et présentez le aux caisses du salon.

MF33

Nom : _____ Prénom : _____ Année de naissance : ____

Adresse : _____

Ville : _____

MEGA 6

Ne manquez pas toute l'actualité des jeux vidéo, tests, astuces, etc., CHAQUE MERCREDI À 16 H SUR M6

VOUS VOULEZ PASSER À LA TÉLÉ ET AFFRONTER LES MEILLEURS TESTEURS DE MEGA FORCE ?
RENVOYEZ VITE LE BON DE PARTICIPATION POUR AVOIR UNE CHANCE D'ETRE SÉLECTIONNÉ.

BON DE PARTICIPATION
À ADRESSER A MEGA FORCE - MEGA 6 SÉQUENCE DÉCOUVERTE
103, boulevard Mac-Donald, 75019 Paris

OUI, Je suis le plus fort et je veux affronter un de vos meilleurs testeurs.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : ..... Ville : .....
Code postal : ..... Age : ..... Console : .....

36.68.06.11*
TOUTES LES ASTUCES PAR TÉLÉPHONE
MEGADRIVE, MEGA CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM, NES, SUPER NINTENDO et GAME BOY

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

STREETS OF RAGE

MASTER SYS

Lorsque vous avez perdu et que "GAME OVER" commence à s'afficher, appuyez tout de suite sur les bouton 1 et 2 jusqu'à ce que vous puissiez choisir de nouveau un combattant. Lorsque le jeu reprendra, vous vous retrouverez au niveau où vous aviez perdu.

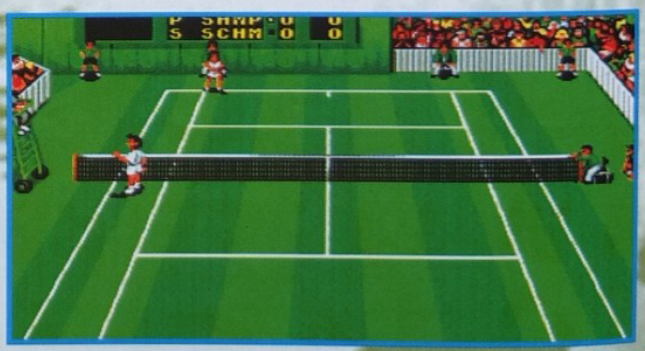
Jérémy DEBAISIEUX a gagné une carte à gratter gagnante Cheeper.

PETE SAMPRAS' TENNIS

MEGADRIVE

• OPTIONS CACHÉES : Choisir le mode "World Tour" et sélectionner un perso. Aller dans le menu Password et entrer le mot ZEPPELIN, vous accèderez ainsi à 2 nouvelles options (sur l'écran principal) : "CRAZY TENNIS" et "HUGE TOUR" qui sont respectivement un mode délire et un championnat où vous pouvez jouer jusqu'à 8.

• SATISFACTION PERSONNELLE : Enfin un jeu qui propose un petit plaisir : s'engueuler avec l'arbitre ! Au moment de servir, appuyez sur BAS-DROITE et START, et le joueur se dirigera vers la chaise de l'arbitre. Le score ne changera pas, mais qu'est-ce que ça fait du bien !...



MASTER OF DARKNESS

MASTER SYST

Pour avoir le "Select Round", quand le logo "SEGA" apparait, faîtes Haut, 1 et 2 en même temps. Gardez les touches enfoncées. Quand le titre du jeu apparaît, appuyez sur Start toujours en gardant les autres touches enfoncées.

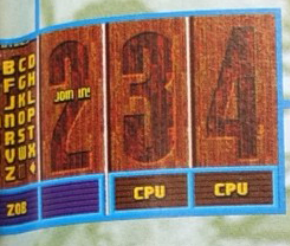
Frédéric GAGNON a gagné une carte à gratter gagnante CHEEPER

NBA JAM

Pour les accros des expressions de George Eddy, voici quelques codes qui permettent d'écouter les meilleures : allez à l'écran. "TEAM GAME" et faites "YES" :
Validez les deux premières lettres de chaque "initial", puis placez-vous sur la 3ème lettre et, au lieu de valider, faire la manipulation suivante :

MEGADRIVE

- "Hello" : "initial" GAP, faire C + START
- "It's a Blow Out" : "initial" SNK, faire C + START
- "Oh My" : "initial" CHR, faire C + START
- "Is it a Two" : "initial" JAZ, faire B + START
- "Boomshakalaka" : "initial" ZOB (désolé !!), faire B + START



ALIEN 3

Entrez CHEAT comme nom sur la table des High Scores pour obtenir des paquets de munitions supplémentaires lorsque vous commencez la partie suivante.

GAME GEAR

WIZ N' LIZ

- Voici quelques codes...

NIVEAU "WIZARD"

FQKBMBRD
HGBRMRPT
JLRTRPLR
SMHMFSFQ
NQSFTFHC
LNJQBNHQ
LRFMKNHL
SLJCPHCK
LNRRPPJR
TJLDPGCJ
HNLLCSPQ
SNHMRTDM
GFGSGRNT
CMMTJLQN
RJFGTJBB
HSGMHPPR
ODDPFCRK

NIVEAU "SORCERER"

DMNRCNQL
PQKMBPHN
PNKJBSHT

NIVEAU "SUPER WIZARD"

GSSNQLML
PQQPLKHK
BBHPPPSP
FQCMFHQH
PLPMCCCC
QGJQRBFB
CQRDTSNS
QGJQRCFC

MEGADRIVE

TITI ET GROS MINET

PRO ACTION REPLAY

FFFBC B0002
Vies infinies

FF000 5000x
X= 0 ^ 6 :
choix du niveau

MEGADRIVE

LE TELEFON BASTON

36 706 707

de

MEGA FORCE

Tous les coups de

MORTAL KOMBAT II*
MORTAL KOMBAT
DRAGON BALL Z II
STREET FIGHTER II
BALL Z*

* À partir du 20 novembre

UN NUMÉRO INOUBLIABLE

36 706 707

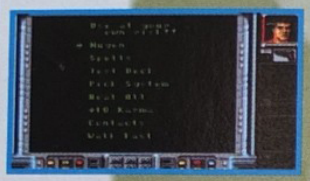
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

LES SECRETS DE MEGA FORCE

TRUCS • ASTUCES • CODES • ACTION REPLAY • GAME GENIE

SHADOWRUN

DEBUG MODE : à l'écran-titre, attendre que "Press Start" apparaisse et appuyer sur A, B, B, A, C, A et B sur la manette 1. Commencer le jeu normalement et appuyer sur Start pour accéder au sous-écran des statistiques. Appuyer sur A pour entrer dans le "Pocket Secretary", appuyer sur Bas jusqu'à arriver à la ligne en-dessous de "Save/Load Game" et faire A pour entrer dans un menu invisible où on peut reprendre de l'énergie, des "Nuyens", du Karma...



MEGADRIVE

URBAN STRIKE

MEGADRIVE

"JAILHOUSE ROCK" :
Dans tous les niveaux, sauf le 2e, vous trouverez le "King" (non Manu, pas Kong, mais le King of Rock 'N' Roll himself. Mais non Manu, pas Domi, lui il est spécialisé dans les cubes, je te parle d'Elvis, tu sais, celui dont la fille vient d'épouser le Roi du Game Boy..). Elvis est souvent caché dans des maisons ou se pavane sur les toits des buildings, il est facilement reconnaissable grâce à son costume blanc et son panache (pardon je m'égare, sa ceinture) rouge. Si vous le sauvez 5 fois, vous le retrouverez dans le Casino du dernier niveau accompagné de sa guitare. En échange de votre amour pour le Rock, il vous offrira gracieusement le blindage infini pour votre Supercopter, jeune Springfellow en herbe.

Vincent Terrier gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER.

PRO ACTION REPLAY

FF10D 70063 Carburant illimité
FF10D F0063 Vies infinies

NIGHT TRAP

MEGA-CD

Voici la première partie de la soluce du seul jeu sponsorisé par le Dr Garetta : placez-vous à l'heure donnée ainsi qu'à l'endroit indiqué :

HEURE	PIECE
00:05	HALL 1
00:25	SALLE DE SEJOUR
00:33	CHAMBRE A COUCHER
00:38	SALLE DE BAIN
00:48	SALLE DE BAIN
01:00	SALLE DE SEJOUR
01:22	CUISINE
01:34	ENTREE
02:50	ENTREE
03:10	HALL 1
03:20	CHAMBRE A COUCHER
03:29	SALLE DE SEJOUR
03:40	HALL 1
03:45	ROUTE
04:01	HALL 2
04:20	SALLE DE BAIN
04:38	CHAMBRE A COUCHER
04:53	SALLE DE SEJOUR
05:02	SALLE DE SEJOUR
05:25	CHAMBRE A COUCHER
05:35	ROUTE
05:40	ENTREE. ATTENTION LE CODE CHANGE
05:45	SALLE DE SEJOUR
06:08	HALL 1
06:18	HALL 2
06:49	HALL 2
07:05	CUISINE
07:17	CHAMBRE A COUCHER
07:40	ROUTE
07:48	HALL 1
08:02	CHAMBRE A COUCHER
08:10	HALL 2
08:25	HALL 1
08:35	CHAMBRE A COUCHER
09:00	SALLE DE SEJOUR. ATTENTION LE CODE CHANGE
09:10	SALLE DE SEJOUR
09:20	ENTREE
10:45	HALL 2
10:55	ROUTE
11:00	ROUTE

BUBBA & STIX

Niveau 2 : ?TV9M49R16
Niveau 3 : MF2!?T!P17
Niveau 4 : !X!TWMY?B5
Niveau 5 : R4GB!2VPD?

Nathalie Mayeur gagne une carte à gratter gagnante CHEEPER

MEGADRIVE

SUPER STREET FIGHTER 2

MEGADRIVE

Accélérer les matches Com vs Com : A l'écran-titre, choisir le mode Tournament, se placer sur End à l'écran Tournament Battle et appuyer sur START. Tous les matches seront faits par l'ordinateur. Appuyer sur n'importe quel bouton pour accélérer les combats.

TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS

SUPER COUPS : quand l'énergie de votre combattant(e) est faible (la barre d'énergie clignote), faites les manip' suivantes selon votre perso et vous enlèverez la moitié de l'énergie de votre adversaire :

- Raphaël : ARRIERE - AVANT - AVANT - BAS - Diagonale BAS/ARRIERE et C
- Donatello : AVANT - ARRIERE - Diagonale BAS/ARRIERE - BAS et C
- Michel Angelo : AVANT - ARRIERE - Diagonale BAS/ARRIERE - BAS et C
- Leonardo : ARRIERE - AVANT - Diagonale BAS/AVANT - BAS - Diagonale BAS/ARRIERE et C
- Ray : ARRIERE - AVANT - Diagonale BAS/AVANT- BAS - Diagonale BAS/ARRIERE et C
- Casey : AVANT - ARRIERE - AVANT et C en corps à corps
- April : ARRIERE - Diagonale BAS/ARRIERE - BAS - Diagonale BAS/AVANT - AVANT et C en corps en corps
- Sisy : ARRIERE - AVANT - Diagonale BAS/AVANT- BAS - Diagonale BAS/ARRIERE et C

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2

Tous ces codes fonctionnent uniquement avec l'Action Replay 2

PRO ACTION REPLAY

FFEEA 40099	99 victoires pour le joueur 1.
FFEEA 60099	99 victoires pour le joueur 2.
00661 A5555	Temps illimité pour effectuer une fatalité.
FFF02 50011	Le message "Fatality" apparaît après chaque combat gagné.
FFF45 70015	Crédits infinis.
FFAB9 60099	Temps infini.

MEGADRIVE

TOE JAM EARL 2 : PANIC ON FUNKOTRON

Niveau 3 :	R-F411W9Q986
Niveau 5 :	PJ04EK-5WT82
Niveau 7 :	MW0WEE6JRVF7
Niveau 9 :	VADNEHF9807L
Niveau 11 :	MWAAK!8MDT76
Niveau 13 :	LHWLXH44C00R
Niveau 15 :	F!!NEHNWOQ73

MEGADRIVE

AXYOM

INFOS, PREVIEWS, NEWS, TIPS, COMMANDES, 24/24 HEURES, TAPE 36 15 ALLGAMES*AXYOM

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

NEUF - OCCASION - REPRISE :
NINTENDO - SEGA - NEO GEO - CD 32 GOODIES...

MEGADRIVE

ALADDIN	385
CHAOS ENGINE	399
DRAGON BALL Z	419
DUNE 2	379
FIFA SOCCER	365
FORMULA ONE	369
HULK	399
LANDSTALKER	389
LE LIVRE DE LA JUNGLE	389
MICKEY MANIA	449
MISADVENTURE OF FLINK	349
MAXIMUM CARNAGE	399
MORPH	329
MORTAL KOMBAT 2	399
MR NUTZ	399
NBA JAM	399
NHLPA HOCKEY 95	369
PETE SAMPRAS	349
ROCK 'N ROLL RACING	369
SONIC 3	399
SPIDERMAN AND X-MEN	359
STREET OF RAGE 3	379
SUPER STREET FIGHTER 2	449
TINY TOONS	369
URBAN STRIKE	389
VIRTUA RACING (PAL)	479

GAME GEAR

ALADDIN	299
ASTERIX	299
AYRTON SENNA GP	269
DONALD DUCK 2	299
DR ROBOTNIK	299
FORMULA ONE	259
HULK	299
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299
MORTAL KOMBAT 2	299
SONIC CHAOS	299
SONIC SPINBALL	299
STAR WARS	269
TOM ET JERRY	299
WORLD CUP USA 94	299

MEGA CD

BATTLECORPS	449
DARK WIZARD (US)	359
DRACULA UNLEASHED	449
DUNE	399
ECCO LE DAUPHIN	429
FIFA	359
JURASSIC PARK	449
NIGHT TRAP	425
POWER MONGER	375
PRIZE FIGHTER	449
REBEL ASSAULT	449
SONIC	379
TOMCAT ALLEY	449
WORLD CUP 94	449
YUMENI MYSTERY MANSION	399

PROMOS - NEUFS

MEGADRIVE

BATMAN RETURN	159
CAPTAIN AMERICA	199
CENTURION	199
EX-MUTANS	189
GYNOUG	129
INDIANA JONES 3	199
TERMINATOR 2	159
X MEN	189

GAME GEAR

CHOPLIFTER 3	120
COLUMNS	120
DEVILISH	120
MORTAL KOMBAT	199
NBA JAM	199
STREET OF RAGE 2	139

MEGA CD

DOUBLE SWITCH	299
ECCO THE DOLPHIN (US)	199
FINAL FIGHT (JAP)	159
PRINCE OF PERSIA	139
SHERLOCK HOLMES	199

CONSOLES SEGA - ACCESSOIRES SEGA

32 X	TEL	SATURN	TEL
MEGADRIVE 2 +ALADDIN	1180	ACTION REPLAY	349
MULTIMEGA + 7 JEUX	3290	ADAPTATEUR CDX	329
GAME GEAR FUN	889	JOYPAD 6 BOUT.	129
MEGA CD + 1 JEU	1890	FIGHTER STICK MD 6	299

NEWS NEWS NEWS

MEGADRIVE

SPARKSTER	399
SONIC & KNUCKLES	449
PITFALL	TEL
ECCO 2	TEL
DRAGON	399
SHINING FORCE 2	399
LE ROI LION	TEL
PROBOTECTOR	TEL
SHAQ FU	TEL
SYNDICATE	TEL
FIFA 2	TEL

MEGA CD

CANNON FODDER	TEL
MICKEY MANIA	TEL
NBA JAM	TEL

GAME GEAR

LE ROI LION	TEL
DRAGON	TEL
SHINING FORCE 2	299

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PREAVIS

LIVRAISON COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	prix
participation aux frais de port	+ 30
Total à Payer	

Nom/Prénom .....
Adresse.....
.....
CP.....Ville .....
Tél.....

ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRÉCISANT VOTRE MACHINE : ..... MF

Signature obligatoire

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐
Mandat-lettre ☐ Au facteur à réception (en rajoutant 40 F)

PAIEMENT PAR Carte BLeue N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'expiration |_|_|_|_|

Nom de la banque _____

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ GAME GEAR ★

VENTE

Département 13
Vds GG + 7 jeux + loupe super wide (MK, World Cup Soccer, C. of Rock 2...) valeur : 2850F, vendu : 1050F offre un CD au premier. Tél. ap. 19H au 42 49 46 17.

Département 31
Vends GG + 4 jeux (Woody Pop, 4 jeux en 1 : Marble Madness, Donald Duck). Vends aussi jeux MS : 75F pièce. Téléphoner au 61 59 31 81.

Département 44
Vds 6 jx GG (Cool Spot, Formula 1, Sonic 1 et 2, Alien 3, Super Off Road, G-Loc) prix exceptionnel : 500F à débattre ou jx séparement. Tél. à Nicolas : 40 29 17 13.

Département 45
Vends 3 jeux GG Psychic World : 100F, Streets of Rage 2 : 160F, Shinobi 2 : 150F ou le tout : 400F. Vends 2 jeux MD Coolspot : 220F, Global Gladiators : 140F. Téléphoner après 19H au 38 63 88 05.

Département 60
Vends GAME GEAR avec 22 jeux + adaptateur maison, adaptateur voiture et câble gear to gear, prix : 2950F. Demander Patrick tous les jours à partir de 18H30 au 44 57 33 13.

Département 69
Vends sur GG Bart vs the World : 70F, Tom & Jerry : 100F, Batman Returns : 90F ou le tout : 220F. Téléphoner à Maxime après 18H au 78 62 82 41.

Département 75
Vends GG + loupe + 4 jeux (Castle of Illusion, Marble Madness, Shinobi, Columns) avec boîtes et notices : 600F. Tél. le soir au 45 40 88 52 ou 40 61 91 18.

Département 78
Vends jeux Spiderman, Terminator, Sonic, Shinobi 2 : 100F chacun, Coolspot : 150F et batterie : 150F + loupe : 50F. Téléphoner à Julien au 30 21 49 41.

Vends jeux GG G-Loc, Streets of Rage, MK, Sonic 2, Ultimate Soccer, entre 100F et 150F. Me joindre après 18H au 30 92 24 20.

Département 91
Vends GG : 300F (+ 1 jeu au choix). Vends aussi 11 jeux (Sonic 2, Ecco...) à prix modéré (entre 50F et 100F). S'adresser à Thomas GILDAS tous les jours après 17H30 au 69 28 11 50.

Département 94
Vds GG + boîte + adapt. secteur + piles rechargeables + chargeur de piles + 4 jx (Sonic, Shinobi 2, Tazmania, G-Loc) + valise de rangement très peu servi, prix : 900F. Appeler Antonio au 46 81 91 90 ou écrire à DE MATOS Antonio, 10 Bis rue Félix Pithon, 94320 THIAIS.

Département 95
Vends Tazmania, Alien 3, Wonderboy 2, Space Harrier, Wimbledon... 120F l'un, Ecco the Dolphin, Desert Strike, Dracula, James Pond 2... 150F l'un. Téléphoner à Georges à partir de 20H au 34 13 86 41.

Vends GG + transfo + sacoche + 5 jeux, le tout : 1000F. Tél. à Tony ap. 17H la semaine au 34 15 46 98.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 02
Vds MS plus 8 jx dont Mortal Kombat entre 1000F et 1500F. Tél. à Freddy au 23 54 62 15 ou venir me voir au 31 Rue de la Prée, 02370 VAILLY SUR AISNE le mercredi.

Département 27
Vends sur MS 5 jeux (Action Fighter, Out Run Europa, Olympic Gold, Italia 90 et Arcade Smatch hit) de 50F à 200F ou échange contre jeux MD. Demander Arnaud après 19H au 32 53 05 88.

Département 31
Vends 15 jeux MS (Asterix, Alex Kidd 4, World Soccer, Shadow of the Beast, Fantasy Zone 2, Golden Axe Warrior...) prix : 50F à 150F ou le tout : 1250F. Téléphoner à Damien au 61 44 38 96.

Département 33
Vends MS + 8 jeux + 2 manettes (Sonic 1 & 2, Moonwalker...) à 690F. Pour plus de précisions, appeler Cerise après 18H au 56 75 23 19 ou laisser message répondeur, je paie le colis pour les autres régions.

Département 62
Vends console avec 2 manettes + pistolet laser avec 1 transfo : 500F, 5 cassettes Dick Tracy, Moonwalker, R-type, Golden Axe, F16 Star Fighter. Tél. : 21 96 89 12.

Département 76
Vends MS + 2 man. + 3 jx (dont Mickey, Sega Chess...), prix : 400F. Vends siège de simulation état neuf fonctionnant sur MS, MD, Mega-CD, prix : 450F. Téléphoner après 18H ai 32 83 03 52 ou écrire à LECONTE Sylvain, Les Côteaux des Trianon, 11 Rue Libertées Publiques, 76160 ST LEGER DU BOURG DENIS.

Département 92
Vends jeux MS Mickey, Out Run, After Burner, Asterix, Super Monaco GP, Moonwalker, Spiderman, Tennis Ace, Submarine Attack... prix : 50F l'un. Téléphoner après 19H au 47 76 35 28.

★ MEGA-CD ★

CONTACT

Département 01
Echange ou vends jeux Mega CD. Téléphoner après 19H au 74 46 85 68 ou écrire à CINY David, 89 Av. Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU.

Département 43
Echange Mega CD contre 7 jeux MD. Demander Jean-Luc au 71 08 29 19.

VENTE

Département 38
Vends Mega CD 2 + 2 jeux (Final Fight + Road Avenger) : 1390F ou le tout + une MD2 avec 4 jeux, prix : 2300F. Téléphoner au 76 85 00 97.

Département 52
Vends Mega CD2 + 4 jeux (Sonic CD, Final Fight CD, Road Avenger et Sylpheed) le tout : 1800F. Téléphoner après 19H à Arnaud au 25 94 35 69.

Département 59
Vends Mega CD (Fra) + Road Avenger : 1000F, Dune + Tomcat Alley + Battle Corps : 300F pièce , Batman Returns : 150F, Sol Feace + Cobra Command : 180F, Sewer Shark : 170F. Contacter Juan au 27 90 73 87.

Département 60
Vends Mega CD + Road Avenger + Final Fight : 1450F et jeux Tomcat Alley : 200F, NHL Hockey 94 : 200F, Sylpheed : 200F ou le tout : 1900F. Contacter Romain au 44 91 04 35.

Département 71
Vends Mega CD + 18 jeux MD + 6 jeux CD + Game Genie + 4 manettes + 1 six boutons, nombreux hits, le tout : 5000F facilité de paiement. Téléphoner aux heures de repas au 85 34 59 71.

Département 72
Vends sur Mega CD Sylpheed : 250F, Sonic CD : 250F, Ground Zero Texas : 300F. Ecrire à SILLE Thomas, Chemin des Ecoles, 72140 ROUESSE VASSE ou téléphoner au 43 20 05 50.

Département 77
Vends Sonic CD, Ground Zero Texas, Silpheed, Final Fight CD, Ecco, Night Trap contre Tomcat Alley, Dune, Megarace, Dracula, Starwars. Téléphoner à Arnaud après 16H sauf le WE au 60 02 54 99.

Vends MD + Mega CD2 + 2 manettes + 1 man. pro 4 + 4 jeux Mega CD + 11 jeux MD (MK, Virtua Racing, NBA Jam...) + 11 n° de mega Force, prix : 7500F, cédé : 3500F. Appeler Yann après 18H au 64 52 24 13.

Département 93
Vends Mega CD + Road Avenger + Sonic CD + Thunder Hawk + Silpheed + 3 pads + MD + Wimbledon, le tout : 2500F. Téléphoner à Julien au 48 26 28 56.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 07
Achète sur MEGADRIVE Flashback, Another World : 100F max. l'un. Appeler Stéphane au 75 54 57 44 ou écrire à CHAZE Stéphane, Quartier Chalencon, 07700 BOURG ST ANDEOL.

Département 34
Achète MD + 2 manettes + 1 jeu Sonic TBE maxi. 450F. Téléphoner à Bertrand le soir au 67 78 18 61.

Département 76
Achète MK entre 150F et 200F. Ecrire à Eric PREVOT, 17 Rue de la Trinité, 76260 EU.

Département 91
Achète MD ainsi que ses jeux. Téléphoner après 18H au 60 13 04 41.

CONTACT

Département 10
Echange sur MD SF2', Quackshot, MK, Aladdin, FIFA Soccer, Asterix contre bons jeux ou faire offre à Gaby au 25 80 19 18.

Département 14
Vends, échange ou achète jeux MEGADRIVE, recherche Streets of Rage 3, Pete Sampras Tennis et MK. Téléphoner au 31 95 59 05.

Département 21
Vends ou échange Aladdin, Global Gladiators, prix : 250F à 300F l'un. Echange contre Sonic Spinball, Sonic 3, Rocket Knight ou autres jeux. Téléphoner à Christophe au 80 65 29 12.

Département 35
Echange Pete Sampras Tennis contre Sonic 3 ou The Lost Vikings. Téléphoner aux heures de repas au 99 50 86 32.

Département 38
Recherche Sonic 2 & 3, Sonic & Knuckles, Super SF2, MK2 et autres nouveaux jeux. Vends ou échange Cool Spot : 60F, Greendog : 50F, Global Gladiators : 50F. Ecrire à VANDENBOSCH Alan, 35 Chemin le Cabit, 38490 LE PASSAGE.

Département 42
Echange Eternal Champion, Senna GP2, Streets of Rage 2, James Pond 2, Shinobi, Kid Chameleon contre Mega CD2. Tél. à Cyril après 18H au 77 75 44 44.

Département 54
Echange sur MD SF2 contre Gauntlet 4, NBA Jam, Sonic 3, Sub-Terrania, Streets of Rage 3, seulement en bon état. Contacter Magali au 82 25 52 78.

Département 58
Echange sur MD NHL Hockey 94, Ecco le dauphin, Aladdin, Thunder Force 4 contre F22, LHX Attack, Chopper, Super Monaco GP2... Ecrire à Wilfrid BRION, Raveau, 58400 LA CHARITE.

Département 59
Echange, vends Dr Robotnick, Rocket Knight, D&D, Battle Toads + jeux SNIN Final Fantasy 2, Paladdin's Quest, Contra 3... + GB : Final Fantasy 3. Téléphoner à Karim au 20 83 35 52.

Echange Streets of Rage 2, Last Battle, James Pond 2, Double Clutch, Thunder Force 2... Téléphoner à Thierry au 27 36 71 65.

Département 70
Echange sur MD Aquatic Games, Faery Tale, Gain Ground. Téléphoner à Matthieu au 84 63 41 17.

Département 75
Vends ou échange jeux MD et achète nouveautés. Contacter de 14H à 20H à Sam au 43 68 02 04.

Département 78
Echange sur MD 10 jeux dont MK, Wiz'n Liz, Ecco the Dolphin, Sonic Spinball... Téléphoner au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

VENTE

Département 03
Vends ou échange de nombreux jeux sur MD (Virtua Racing, DBZ, Landstalker, Pete Sampras Tennis et bien d'autres). Téléphoner à Olivier au 70 44 53 28.

Département 05
Vends sur MD Eternal Champions : 150F et FIFA Soccer : 200F. Téléphoner au 92 66 00 25 ou écrire à TIRILLINI Thomas, la Grangeonne, 05700 L'EPINE.

Département 06
Vends jeux sur MD SF2', MK, Aladdin, à partir de : 100F. Achète DBZ, Ecco The Dolphin, prix à voir. Téléphoner à Nicolas au 93 74 77 74.

Département 08
Vends sur MD Winter Challenge : 150F, Bio Hazard : 100F, Toki : 150F, Out Run : 150F, Mickey : 150F, Mercs : 130F, Undead Line : 110F, Streets of Rage : 90F, Altered Beast : 50F. Téléphoner au 24 42 75 54.

Département 13
Vends sur MD Jurassic Park : 180F, Cool Spot : 200F et MK: 220F excellent état, sur Mega CD vends aussi Sylpheed et Sewer Shark, prix : 250F. Tél. : 42 64 14 36.

Vends sur MD Megalomania, Ecco Dolphin, James Pond 2 : 200F, Flashback, Prince of Persia, Aladdin : 300F, SF 2 : 350F. Téléphoner ap. 18H au 91 09 01 24.

Vends Double Dragon 3 à prix sympa et possibilité d'en avoir un 2e gratuit et vends mangas à 10F Ranma 1/2. Pour renseignement, téléphoner après 17H au 90 59 09 95.

Département 15
Vends FIFA Soccer : 300F, Wiz'n' Liz : 250F, Jungle Strike : 250F. Téléphoner après 19H au 71 60 16 19.

Département 26
Vends Le Livre de la jungle : 350F, NBA Jam : 300F, Dune 2 : 350F, Pink Panther : 300F, Landstalker : 300F, Prince of Persia : 300F + 10 jeux à 100F, FIFA Soccer : 300F, Centurion. Téléphoner de 12H à 13H et après 20H 30 au 75 98 46 17.

Vends sur MD Fatal Fury : 150F, Sonic 2 et the Revenge of Shinobi : 200F l'un ou 350F les 2. Téléphoner à Adrien au 75 98 11 77.

Vends jeux Sonic the Hedgehog : 250F. Ecrire à MILLOT Emmanuel, Quartier les Marais, 26300 ALIXAN.

Département 28
Vends jeux MD Landstalker, Bubsy, Tiny Toons, Chiki Chiki Boys : 250F et DBZ : 300F jeux en TBE. Contacter Philippe au 37 46 26 39.

Département 29
Vends Sonic 3 : 250F et Aladdin : 170F. Téléphoner aux HR au 98 68 29 22.

Département 33
Vends Eternal Champions : 250F, FIFA Soccer : 230F, Thunder Force 4 : 230F, Road Rash 2 : 180F, Sonic 2 : 180F, Grand Slam Tennis : 150F, European club Soccer : 150F. Téléphoner après 18H au 56 24 32 71.

Vends DBZ, Sonic 3, Wonderboy 5, prix : 250F à 350F. Téléphoner après 18H au 56 25 39 27.

Vends 15 jeux MD entre 150F et 250F, MK, SF2', Streets of Rage 1 & 2, Mickey et Donald. Appeler Stéphane au 57 96 97 92 urgent, port payé !

Département 35
Vends jeux MD Zero Wing, Streets of Rage : 100F l'un, Super Monaco GP 2 : 150F ou échange MK contre

REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

VPC

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEO GEO - NEC ...
14, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(entre 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• Bus : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - CDI PHILIPS - SONY - CD 32 - 3 DO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
SCORE GAMES LA VIDEO PASSION
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	
BATTERIE PACK TURBO	249 F	

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F
SPIDERMAN	79 F
WOLFCHILD	79 F
ALIEN 3	99 F
KICK OFF	99 F
MICKEY MOUSE	99 F
SONIC	99 F
DONALD DUCK	139 F
SONIC 2	139 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FIFA	TEL
DRAGON	269 F
ITCHY & SCRATCHY	269 F
ALADDIN	299 F
ASTERIX 2	299 F
DAFFY DUCK	299 F
DR ROBOTNIK'S	299 F
JUNGLE BOOK	299 F

LOUPE GROSSISSANTE	69 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F
STREET OF RAGE	139 F
PRINCE OF PERSIA	159 F
JURASSIK PARK	179 F
SUPER MONACO GP 2	179 F
MORTAL KOMBAT	189 F
NBA JAM	189 F
SONIC CHAOS	189 F
ECCO LE DAUPHIN	199 F
FORMULA 1	199 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299 F
MORTAL KOMBAT II	299 F
PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
ROAD RASH	299 F
SHINING FORCE II	299 F
SONIC SPINBALL	299 F
SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
SUPER CAESAR PALACE	299 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F
Manette neuve	99 F
69 F Adaptateur Secteur	

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE	59 F	SIMPSONS	79 F
GOLDEN AXE	59 F	SPEEL CASTER	79 F
SHINOBI	59 F	SONIC	79 F
SPACE HARRIER	59 F	SUPER TENNIS	79 F
THE NINJA	59 F	T2 JUDGEMENT DAY	79 F
ADDAMS FAMILY	79 F	THUNDER BLADE	79 F
ALEX KIDD	79 F	TIME SOLDIER	79 F
BACK TO THE FUTUR II	79 F	VIGILANTE	79 F
KUNG FU KID	79 F	SONIC 2	99 F
LORD OF THE SWORD	79 F	TENNIS ACE	99 F
RESCUE MISSION	79 F	WONDERBOY 2	99 F

Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :

NBA JAM	TEL	DRAGON	269 F
ADDAMS FAMILY	99 F	ALADDIN	299 F
BART VS WORLD	99 F	ASTERIX II	299 F
CRASH DUMMIES	99 F	DAFFY DUCK	299 F
ROBOCOP 3	99 F	DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F
SPIDERMAN RETURN	99 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
T2 ARCADE GAME	99 F	FORMULA 1	299 F
WIMBLEDON 2	99 F	HULK	299 F

WONDERBOY 3	99 F
BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
MICKEY MOUSE	139 F
PRINCE OF PERSIA	159 F
STAR WARS	179 F
ROAD RUNNER	179 F
SUPER MONACO GP 2	179 F
COOL SPOT	199 F
MORTAL KOMBAT	199 F
SONIC CHAOS	199 F
WIMBLEDON 2	79 F
JUNGLE BOOK	299 F
JURASSIC PARK	299 F
ROAD RASH	299 F
SONIC SPINBALL	299 F
STREET OF RAGE II	299 F
WORLD CUP USA 94	299 F
MORTAL KOMBAT 2	299 F
LE ROI LION	299 F

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originale PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 149 F / 199 F
- Film cassette vidéo «RETOUR DE BROLI» 30 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 99 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 29 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	449 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F

PROMO CONSOLE (NEUVE) MEGADRIVE 2 + 1 MANETTE + 1 JEU **599 F**

CONSOLE MEGADRIVE 2 : + LE ROI LION + 2 manettes	995 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2	2990 F

MEGA-CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F
MEGA-CD 2 Français (neuf) + ROAD AVENGER	1599 F

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	SHERLOCK HOLMES	249 F
AFTER BURNER III	249 F	SONIC	249 F
BATMAN RETURN	249 F	SILPHEED	279 F
FINAL FIGHT	249 F	ECCO LE DAUPHIN	279 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	THUNDERHAWK	279 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MAD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	FIFA SOCCER	449 F
FLASHBACK	299 F	FORMULA 1	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F
MICROCOSM	349 F	JURASSIC PARK	449 F
BRUTAL	399 F	MEGARACE	449 F
LETHAL ENFORCERS II	399 F	NHL HOCKEY 94	449 F
MICKEYMANIA	399 F	POWER MONGER	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
NBA JAM	399 F	STAR WAR	449 F
YUMENI MYSTERI MANSION	399 F	TERMINATOR	449 F
BILL WALSH FOOTBALL	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
DRACULA	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
DUNE	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

PRECOMMANDEZ VOS JEUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24 heures maximum après la sortie officielle.

(Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

PISTOLET LOCK-ON 299 F

MEGADRIVE

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRO PAD (transparente)	99 F
ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F	PRISE PERITEL MD1	175 F
MANETTE 3 boutons	69 F	PRISE PERITEL MD2	175 F
2 RALLONGES DE MANETTE	99 F	JOYSTICK ARCADE POWER SEGA	199 F
MANETTE 6 boutons	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F
ADAPTATEUR MEGAKEY 2	99 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	49 F	KID CHAMELEON	139 F	FATAL FURY	249 F
SONIC	49 F	KICK OFF	139 F	FERRARI GP	249 F
MYSTIC DEFENDER	79 F	MICKEY CASTLE OF ILLUSION	139 F	OLYMPIC GOLD	249 F
SPACE HARRIER II	79 F	MICKEY ET DONALD	139 F	SENSIBLE SOCCER	249 F
SPIDERMAN	79 F	QUACKSHOT	139 F	STREET OF RAGE 2	249 F
STREET OF RAGE	79 F	SONIC 2	139 F	TEAM USA BASKETBALL	199 F
STRIDER	79 F	TALESPIN	139 F	ASTERIX	275 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	TERMINATOR	139 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
BATMAN RETURN	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	DESERT STRIKE	275 F
DAVID ROBINSON BASKET	99 F	NBA ALL STAR CHALLENGE	159 F	MORTAL KOMBAT	249 F
DICK TRACY	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	169 F	FLASHBACK	275 F
TERMINATOR 2	99 F	G. LOC	169 F	PSG FOOTBALL	275 F
ALIEN III	139 F	TAZMANIA	169 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
ALISIA DRAGON	139 F	BULLS VS LAKERS	199 F	STREET FIGHTER II"	249 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPIONS	199 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
CHAKAN	139 F	JURASSIC PARK	199 F	SONIC SPINBALL	299 F
EA HOCKEY	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	299 F
FANTASIA	139 F	POPULOUS	199 F	VIRTUAL PINBALL	299 F
GALAHAD	139 F	SUPER MONACO GP	199 F	WINTER OLYMPICS	299 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	ALADDIN	249 F	FIFA SOCCER	314 F
GREENDOG	139 F	COOL SPOT	249 F	NBA JAM	349 F
HOME ALONE	139 F	DUNGEONS & DRAGONS	249 F	SONIC 3	379 F
JORDAN VS BIRD	139 F	ECCO LE DAUPHIN	249 F	VIRTUA RACING	499 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

CLAYFIGHTER	TEL	DRAGON	449 F	WORLD CUP USA 94	449 F
COMBAT CARS	TEL	ECCO 2	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	469 F
FLINK	TEL	FIFA 2	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F
MONSTER TRUCKS	TEL	GAUNTLET 4	449 F	MR NUTZ	469 F
PGA TOUR GOLF 3	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
ROCK'N'ROLL RACING	TEL	ITCHY & SCRATCHY	449 F	TITI ET GROS MINET	469 F
HYPER DUNK BASKET	299 F	JURASSIC PARK RAMPAGE	449 F	YOGI BEAR	469 F
ANIMANIACS	369 F	LANDSTALKER	449 F	DRAGON BALL Z (+ MANGA)	489 F
MIGHTY MAX	369 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	NBA LIVE 95	489 F
NIGEL MANSELL	369 F	LE ROI LION	449 F	EARTHWORTH JIM	499 F
SPARKSTER	369 F	MARCO'S MAGIC FOOT	449 F	KICK OFF 3	499 F
TINY TOONS ALL STARS	369 F	MICKEYMANIA	449 F	MAXIMUM CARNAGE	499 F
DOUBLE DRAGON 5	399 F	MICROMACHINE II	449 F	NIGEL MANSELL INDY	499 F
LETHAL ENFORCERS II	399 F	NHLPA 95	449 F	SHAK FU	499 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	SHINING FORCE II	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
POWER RANGERS	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F	WOLVERINE	499 F
JORDAN ADVENTURE	419 F	STREET OF RAGE 3	449 F	WORLD HEROES (US)	499 F
LEMMINGS 2	429 F	TAZMANIA 2	449 F	FATAL FURY 2 (US)	549 F
ART OF FIGHTING	449 F	URBAN STRIKE	449 F	VIRTUA RACING	649 F
DUNE II	449 F	PROTECTOR	399 F	SYNDICATE	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offres dans la limite des stocks disponibles.

* OCCASION

** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à

SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... CODE CLIENT : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

MEGAFORCE 11/94

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

General Chaos (ou 200F). Téléphoner après 18H à Gilles ou David au 99 45 49 39.

Vends 43 jeux sur MD de : 100F, 150F, 200F et 400F + menacer avec 1 jeu : 300F. Téléphoner de 19H à 21H au 99 35 02 71 ou écrire à SANCIER Ludovic, 28 Rue de bufferon, 35000 RENNES.

Département 36

Vends SF2', Aladdin, Tiny Toons + 15 autres jeux et 2 manettes + 6 boutons, prix entre : 100F et 300F. S'adresser à Nicolas après 19H au 54 27 91 72.

Département 38

Vends MD + 2 joypads 6 boutons + 6 jeux Phantasy Star 2, Super Monaco 2, World Cup Italia, SF2, Pete Sampas Tennis, Sonic, prix neuf : 2600F, prix vendu : 1600F. Demander Sébastien au 74 31 64 97.

Département 41

Vends sur MD Speedball 2 : 250F, Jurassic Park : 300F, James Bond 007 : 200F, Megagames 1 : 250F, Global Gladiators : 300F, Castle of Illusion : 250F. Téléphoner après 18H à Pascal au 54 76 73 87.

Département 42

Vends ou échange Landstalker, Aladdin, Rocket Knight, General Chaos, Buck Rogers, Desert & Jungle Strike, Sonic 1 & 2, prix entre : 100F et 300F ou contre Virtua Racing, Urban Strike, Warrior Rome 2, Bob, Dune 2... Téléphoner au 77 53 40 17.

Département 45

Vends jeux de rôle Y'S 3 : 150F, Star Treck (US) : 180F, GB Zelda, Mystic Quest : 100F. Téléphoner le soir au 38 88 11 56.

Département 49

Vends sur MD Mickey et Donald, World of Illusion, Global Gladiator, prix : 150F l'un. Téléphoner à Fabrice après 18H au 41 42 05 44 urgent merci.

Département 57

Vends sur MD 15 jeux de 60F à 250F port compris, Rocket Knight, John Madden, EA Hockey, Flashback, Sonic 1 & 2, NHLPA 93... ou éch. jeux récents. Téléphoner à JP après 18H au 87 30 88 63.

Vends ou échange Chuck Rock 120F et Paperboy 2 : 75F ou échange contre Ghostbusters ou Megagames 1 ou 2. Vends action replay 2 (neuf, 3 semaines) 300F et MS converteur 125F. Tél. à Samuel au 87 91 15 91.

Vends 6 jeux MD TBE Streets of Rage : 100F, Eternal Champions : 300F, Sonic : 100F, Spiderman : 150F, Global Gladiators : 200F, Megagames 1 : 100F. Téléphoner au 82 57 18 91.

Département 58

Vends MEGADRIVE TBE + 3 manettes + 25 jeux (Aladdin, Jurassic Park, Landstalker, Ecco The Dolphin, Cliffhanger...) le tout : 3000F. Téléphoner après 18H30 au 86 59 12 42.

Vends World Cup USA 94 : 250F, Grand Slam Tennis : 100F, Winter Olympics : 200F, PGA European Tour : 250F, Ayrton senna : 200F, Robinson's : 100F, NHL 94 : 250F. Téléphoner à David au 86 37 80 78.

Département 59

Vends sur MD SF2' : 300F et NBA Jam : 320F TBE et manette : 40F. Demander Thomas au 20 96 85 50.

Département 60

Vends jeux MD FIFA Soccer : 250F, Jungle Strike : 200F et European Club Soccer : 150F, Sonic : 50F, Sonic 2 : 100F. Demander Sylvain au 44 57 40 17.

Département 62

Vends sur MD Virtua Racing (Fra) : 430F, Winter Olympics : 280F, Fatal Fury : 200F, Cool Spot : 200F et autres à 100F et 150F port compris. Téléphoner à Xavier au 21 71 64 94.

Département 67

Vends Streets of Rage 3 : 200F, possibilité envoi en contre remboursement. Téléphoner à Christophe au 88 65 14 44.

Département 69

Vends MD + arcade power stick + paddle + 13 jeux, prix : 3000F ou vends jeux séparément (SF2, Thunder Force 4, Streets of Rage 2...) prix à débattre. Téléphoner après 18H au 78 51 25 91.

Vends sur MD SF2', Eternal champions : 300F l'un. Téléphoner au 78 79 17 32 après 18H.

Département 71

Vends MD + 2 man. : 440F et nombreux jeux Sonic 3, Flashback, Rocket Night... prix de : 150F à 300F l'un. Téléphoner à Damien après 18H au 85 34 85 59.

Vends Flashback, Another World, Mick and Mac, Road Rash 2, Ecco, tout à : 180F. Téléphoner aux heures de repas au 85 87 24 38.

Département 72

Vends MD 2 + 2 manettes + 4 jeux (Batman Returns, Global Gladiator, Aladdin, Landstalker) le tout en TBE, prix : 1100F. Demander Fabien entre 18H et 20H au 43 47 12 27 (répondeur) ou écrire à CHABIRAND Fabien, 37 Rue Victor Hugo, 72700 ETIVAL LES LE MANS.

Département 75

Vends le livre de la Jungle : 250F. Téléphoner au 42 36 28 51 ou 43 22 48 29.

Vends Shinobi : 50F, Aladdin : 150F, Cool Spot : 50F, World of Illusion : 90F, Robocop vs Terminator : 150F, Alien 3 : 50F, Sonic : 50F, MK2 : 150F, Batman : 50F. Ecrire à Louis SANTOS, 49 Rue de Turrigo, 75003, téléphoner au 44 78 08 87.

Vends sur MD Aladdin, Tiny Toons, Flashback, Road Rash 2 : 170F l'un ainsi que Dune 2 : 300F et Another World : 99F. Téléphoner à Christophe au 44 85 93 89.

Vends ou échange nombreux jeux sur MD et vends GAME GEAR + secteur + jeux à prix intéressant. Appeler Nicolas au 42 40 29 84.

Vends MD + Centurion pour un prix de : 650F (prix à débattre). Contacter Grégory au 43 66 53 15.

Vends MEGADRIVE + 8 jeux dont MK 2, Dune 2 + 3 manettes dont une 6 boutons,une 3 boutons et une Pro 2 + l'adaptateur japonais : 2000 F à débattre. Tél. ap. 17 H à Julien au 42 05 99 63.

Département 76

Vends jeux MD Super Thunder Blade : 100F, ESWAT : 150F, World Cup Italia 90 : 150F, European Club Soccer : 300F. Téléphoner après 18H à Olivier au 35 47 30 74 ou écrire à HAMEL Olivier, 2 Allée Gabriel Favre, 76700 HONFLEUR.

Département 78

Vends jeux MD Fatal Fury : 200F, Zwing : 100F, Formula 1 : 250F, Cool Spot : 200F. Vends aussi GG + 11 jeux. Téléphoner après 18H au 30 62 12 01.

Département 79

Vends Ghouls'n Ghost : 100F, Sonic : 150F, Sonic 2 : 100F, Forgotten Worlds : 100F, Castelvania : 300F. Contacter Patrick après 19H au 49 68 02 87.

Département 80

Vends MD + 12 jeux (SF2, MK, Tiny Toons) + 2 manettes en bon état : 2350F à débattre. Appeler à partir de 18H30 au 22 49 00 63.

Département 83

Vends jeux MD Crüe Ball, European Club Soccer, Kid Chameleon, Pac Mania, Sonic 1 & 2, prix : 100F à 250F. Téléphoner au 94 24 04 91.

Département 84

Vends sur MD SF2, Streets of Rage 2, Gynoug, Dracula, Might & Magic, de 100F à 350F et cherche Flashback. Téléphoner aux HR au 90 82 23 63 ou écrire à AUGUSTIN Henri-Luc, 44 Rue Louis Pasteur, 84000 AVIGNON.

Département 86

Vends jeux MD Sonic : 100F, Kid Chameleon : 200F. Téléphoner après 17H30 au 49 42 56 75.

Département 88

Vds ou éch. Sonic 2, Sub Terrania avec soluce complète, prix intéressant. Tél. à Eric aux HR : 29 66 35 21.

Département 91

Vends câbles reliant toutes consoles sur moniteurs Amstrad, Amiga, Atari, prix : 105F port compris. Téléphoner au 69 89 28 98.

Vends MD + adaptateur MS + 10 jx (Ecco, Streets of Rage 2, SF2, Flashback, MK, Aladdin...) le tout avec notice et emballage d'origine. Tél. ap. 18H au 69 94 00 35.

Vends lot de 3 jeux à 450F (X-Men, Last Battle, Spiderman), ils sont tous en TBE et possibilité d'acheter au détail. Ecrire à RUELLE Xavier, 14 Rue Albert Einstein, 91240 ST MICHEL SUR ORGE ou appeler après 18H au 69 01 40 34.

Vends ou échange Jungle Strike : 250F contre Formula 1, Landstalker (Fra) : 300F contre Sonic 3 ou Art of Fighting, Dune 2 (7/94) contre the Lost Vikings. Téléphoner à Aurélien après 19H au 60 86 13 56 ou écrire à LEMONON Aurélien, 14 Place des Acacias, 91090 LISSES.

Département 92

Vends MD + 4 manettes + 12 jeux FIFA, NHL 94, Sonic 1 & 2, Asterix, Jurassic Park, Wimbledon, X-Men, T2, Castlevania... le tout : 2200F à débattre. Appeler Philippe après 19H au 47 60 23 11.

Département 93

Vends Fatal Fury, Asterix, Double Dragon 3, Super Wrestlemania, James Bond 007, the Simpson's... prix : 200F l'un. Téléphoner au 48 68 79 20.

Vends accessoires et jeux sur MD et MS entre 50F et 350F. Vends aussi GG + 6 jeux + Master Gear, le tout : 800F. Téléphoner à Michel ou Stéphane au 43 84 00 29 ou écrire à MANSCOUR Michel, 16 Allée G. Gershwin, 93420 VILLEPINTE.

Département 94

Vends MD avec 5 jeux Sonic, Quackshot, Galares, World of Illusion, ESWAT, prix : 1300F à débattre. Téléphoner à Carole au 48 75 33 74.

Vends jeux MD Desert Strike : 150F, NHLPA 93 : 150F, Lemmings : 200F, Team USA : 150F, Castle of Illusion : 200F, Streets of Rage : 100F. Contacter Francis après 18H au 48 81 84 09.

Vends MD en TBE + 10 jeux (Virtua Racing, Aladdin, Sonic 1, 2 & 3... + adaptateur + 1 manette + 1 manette 6 boutons + menacer en option, le tout : 2000F ss menacer. Téléphoner au 45 90 61 57.

Département 95

Vends jeux MD dont Landstalker et jeux Mega CD Ground Zero Texas. Téléphoner au 39 94 41 31.

Vends sur MEGADRIVE David Robinson, Batman Returns, Forgotten World : 100F, Sonic 2, Turtle Ninja : 200F, Megalomania : 150F. Téléphoner après 19H30 au 34 19 30 15.

Vends, échange jeux MEGADRIVE : Lost Vikings, Eternal Champion, Bubsy, NBA Jam, etc. et jeux MEGA-CD : Dune, Silpheed, Lethal Enforcers, etc. Vends aussi GAME GEAR + 6 jeux + adaptateur secteur : 500F. Téléphoner au 39 87 31 02.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •
• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 33

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 103, Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS.

TÉLEPHONEZ AU SERVICE ASTUCES DE MEGA FORCE !

36-707-706

COMPOSEZ JUSTE CE NUMERO, SANS AUCUN INDICATIF, et vous connaîtrez les trucs et astuces de MEGA FORCE.

LES CODES ACTION REPLAY

LES CODES GAME GENIE

ASTUCES NOUVELLES CHAQUE SEMAINE

COMMENT ÇA MARCHE ?

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1	2	3
ASTUCES	CODES ACTION REPLAY	CODES GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1	4
MEGADRIVE	MEGA CD

3 • TU SÉLECTIONNES L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.

LES TOUCHES "MIRACLE"

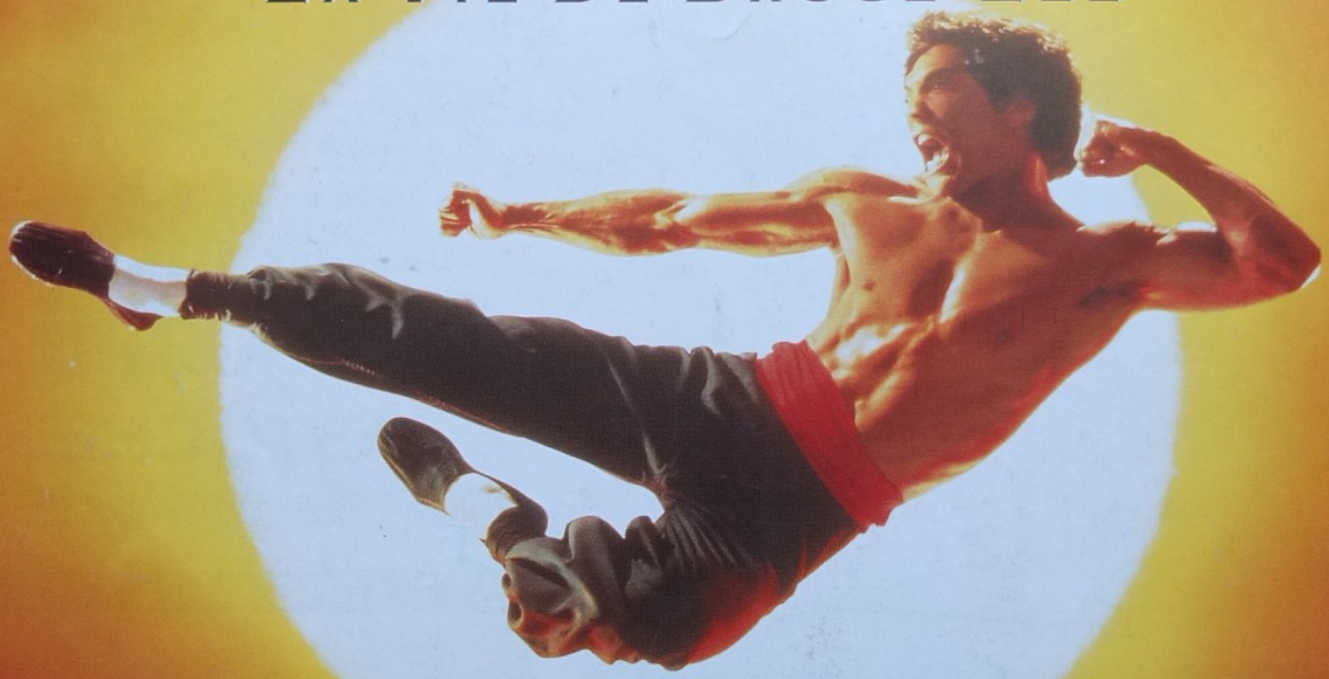
5	9	7	8
MODE TURBO	RETOUR EN ARRIERE	ALLER PLUS VITE	REPETITION

Demandez à vos parents la permission d'utiliser cette "HOT LINE" si vous avez moins de 18 ans.
Édité par TEOFIL • 8,76 francs à l'appel et 2,19 francs la minute.

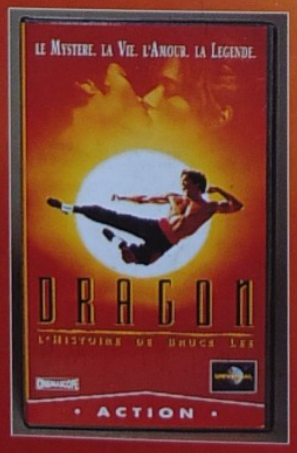
DRAGON

LA VIE DE BRUCE LEE

Virgin



Dragon retrace 12 années mouvementées de la vie de Bruce Lee, le maître incontesté des arts martiaux. Dans Dragon, vous incarnez Bruce Lee en personne. Vous devez collecter une multitude d'objects, vous disposez de 35 coups dévastateurs dont de nombreux coups secrets à découvrir, pour affronter 12 adversaires redoutables. Parmi eux, on retrouve bien sûr les célèbres Sun Brothers, Fan Fighter et le Phantom qui hanta la vie de Bruce lee jusqu'à sa mort. Trois adversaires peuvent s'affronter. Vous jouez seul contre 2 ou à 2 contre 1 grâce au Multi Tap, avec 3 styles de combats différents: Mantis, Fighter et Nunchaku.



EGALEMENT DISPONIBLE EN K7 VIDEO

jouez et gagnez
36.15
UNIVERSAL VIDEO

UNIVERSAL

MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3615
VIRGIN GAMES

DISPONIBLES EGALEMENT SUR GAME GEAR ET MASTERSYSTEM

Dragon The Bruce Lee Story™ & ©1994 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game code ©1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Nintendo®, Super Nintendo Entertainmentsystem™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are Trademarks of Nintendo.